GAME CRUSADERS ゲーム十字軍 Vol.3

ごあいさつ

昨年1年間で十字軍のコーナーは左のようにたくさん増えました。3年まえFFB(情報ページ)の1コーナーとして十字軍をはじめた頃はゲームのぞき穴(ウル技)と通り抜けできます(Q&A)という2つのコーナーしかありませんでした。こうして変わっていったのも十字軍を読んでくれている読者の意見を誌面に反映してきた結果です。本書を読んで投稿してみようかなぁ、と思ったら、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーで、お待ちしています。

本書の内容は主に89年11月号〜90年10月号までのゲーム十字軍を再構成したものです。

GAME INDEX

CONTENTS

本書の内容についてのお問い合わせは休日をのぞく月曜～金曜の午後4時～6時の間、03-431-1627で受け付けています。なお、ゲームの解法やヒントはいっさいお答えしていません。

トビラ集

毎月ゲーム十字軍のトビラを飾っているCGは読者のみなさんから送られてきたイラストを元にして、BIT²CGチームの方々に描いていただいています。一度、イラストからCGにする作業を見せていただいたんですけど、マウスでちょちょいのちょい、という感じでした。方眼紙とかは使わないのかと聞いたら「昔はね」と、遠い目をしていいました。なぜだろう？

十字軍のトビラを１年分集めてみたのだ。３か月しか続かなかったフィギュアものとか１回限りのサイバー静物ものとか、もっとさかのぼるとファンギャルの北田順子ちゃんとか……さかのぼりすぎて誰も知らないか。

そんな紆余曲折あってCGへ。CGをお願いしているBIT²は『ファミクルパロディック２』や『首斬り館』などで超有名なソフトハウス。ＭＳＸユーザーで知らない人はいないんじゃないかな。同時に超多忙なソフトハウスなので、かんたんにOKしてもらえるとは思わなかった。でも、ここんちのグラフィックは定評あるし、編集部内でもファンが多い。ここしかないということで頼みこんでOKをもらったのだ。

'89 11月号

'90 1月号

'89 12月号

'90 2月号

'90 3月号
イラスト 香川県／筒井くん

'90 4月号
イラスト 広島県／MGZREEDくん

'90 5月号
イラスト 埼玉県／立石くん

'90 6月号
イラスト 愛知県／笄井さん

'90 7月号
イラスト 徳島県／熊尾くん

'90 8月号
イラスト 熊本県／島村くん

'90 9月号
イラスト 東京都／ぱるごんくん

'90 10月号
イラスト 埼玉県／水緒さん

BIT^2 CGコンテスト

現在CGコンテスト実施中です。毎月送られてくるCGのなかからちゃんぴおんを選び、賞金をあげちゃおうというもの、詳細は下の本文に書いてあります。もともと春のMSX4百万台イベント「MSX大賞」がきっかけでして、そのときに集まったCGの量と質を見て「このままじゃもったいないから、なんとかできないかなぁ」というのがはじまりだったんです。

正式タイトルは「BIT^{2}勝ち抜きCGコンテスト」っていいますねん。わざわざ、勝ち抜きっていっているのは、以下のようなカラクリでんねん。

①毎月送られてきたCGすべてをBIT^{2}に見せて、今月のちゃんぴおんを選んでもらいます。②ちゃんぴおんになると、まず、賞金千円が送られます。ただ、千円は掲載された号の発売月の末ごろです、あしからず。ちゃんぴおんにはすぐに次回作にとりかかっていただきます。締切りまでにCGが送られてこなかった場合にはちゃんぴおんの称号を剥奪します。③以後、このちゃんぴおんに挑戦するという形で選考され、2回勝ち抜きで二千円、3回で三千円、4回で五千円、5回でBIT^{2}オリジナルの認定証と賞金一万円という豪華な賞品がもらえます。

参加してみようかなという人は運搬の際、ディスクが破損しないように梱包して、ゲーム十字軍まで送ってください。その際、使用したグラフィックツールの名前を忘れずに書くこと。

さて、いったいどのくらいのレベルのCGが送られて来ているのかというのを見ていただくために、選考まえのCGを無作為に12枚ほど抜き出してみました。

◎神奈川県／中山晋・?歳　構図が正直すぎるぶん損をしているようだ

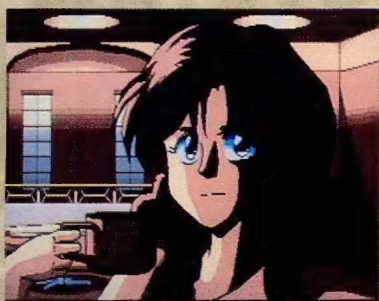
◎東京都／Nod・?歳　背景に手抜きを感じるが、人物のデッサンは一応あっているし……

◎愛知県／EMI・18歳　人物はさすがに常連投稿者らしくじょうずだが、背景がもうひとつ

◎群馬県／ふこ・17歳　CGは色数に制約があるから、背景と人物どっちに色を使うかが問題

←東京都／高橋一夫・16歳　背景に色を使ったぶん、人物を描きこめなかったようす

←北海道／八木雄一郎・?歳　人物が独特でオリジナルらしくて良い

←滋賀県／山本直彦・20歳　ちょっと昔風の絵柄にコミカルな動きがプラスされててイイ

←大阪府／小林誠・16歳　レトロチックな色使いはよいのだが、コーヒーを持つ手が不自然だぞ

←三重県／冨田賢司・17歳　独特のひょろっと細長い女の子に動きがほしいところだ

←広島県／Mr．036！・19歳　ドラマを感じさせるグラデーションの背景はじょうずだが

←埼玉県／KTY・?歳　背景、人物の色のバランスはいいようだ。あとはデッサンだね

←滋賀県／木村優美・?歳　かわいい女の子だが、違った構図も見たい。もう1枚も同じ構図だった

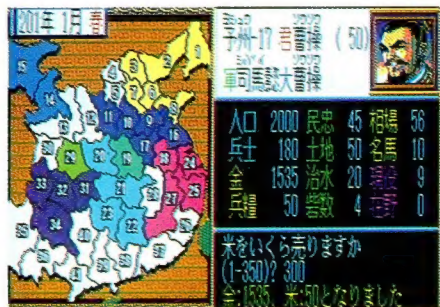
ゲームのぞき穴

ゲーム十字軍にとって要の存在といえるのが、このコーナー。毎日届けられる数十通のハガキにはゲームの情報がぎっしり。新しいゲームが発売された週などはハガキが山のように……。しかし、そのなかから採用されるのはたった１枚。競走率が異常に高いのだ。そのかわり採用されたときのみかえりも大きい。スゴイ情報には希望のゲーム１本、もう一歩だと特製テレホンカードという豪華さだ。

三国志II

■兵糧がいきなり6万を超えてしまう大技発見

兵糧をなるべく少なくし、減らした兵糧より多い人数を徴兵する。たとえば兵糧が10なら、11以上は徴兵。徴兵した兵士の使い道は自由。どの武将に配分しようが、そのまま住民に戻そうが、お好きなように。このあと、なぜか兵糧がものすごい数になっているので、この兵糧を売って金に換えれば、金も兵糧も最高に近い状態になるぞ。

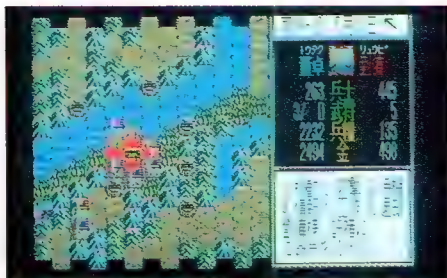
この技をやってしまうとゲームがかんたんになってしまうので、投稿するとき（ストラテジーなどで）は使わないようにね。禁じ手ってわけだ。よろしく。

↑取引で金に換えるのが、兵糧をラクに少なくできるひとつの方法だ

←やったー、兵糧がこんなに増えたぞ。取引で兵糧を売って、金を増やそう。財政は大幅黒字になるぞ

↑兵糧が50だから51以上徴兵すればいい

↑どの武将に配分してもかまわない

■戦利品の手に入る法則の秘密を解き明かした

本誌でも何度も紹介したことのある戦利品。その戦利品ががっぽがっぽと手に入る法則がわかった。やり方はいたってかんたん。第10国に攻めこんで勝つ。これだけでいいんだ。第10国は戦利品がどんどん出るぞ。攻めこんだらいったん退却して、空白地にする。そしてまた敵が10国に入ったら攻めこんで勝つ。こうすれば何度でも戦利品が手に入る。第10国と同じような国がまだほかにもあるかもしれないので、さがしてみよう。とにかく1度試してみるといい。

第10国に攻めこむ 勝つことが第1条件だ 魅力と信用度が100になったり、戦場で捕まることがないという戦利品もある

■これさえ知っていれば人の運命も変えられる

「死の予感」が出ても生き延びられることがわかった。「死の予感」とは有能な君主、武将に起こるもので、それが出た武将は翌年にはかならず死んでしまう。しかし、うまい逃げ方があった。「死の予感」が出た武将を12月に敵国へ攻めこませる。そして30日以上経過させて、長期戦にもちこむのだ。

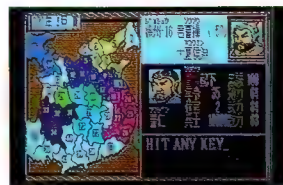
「死の予感」が出てしまったら、慌てず12月に攻めこませ、長期戦にするのだ

■忠誠度100の武将でもじっくりいけば配下に

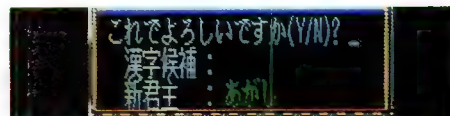
忠誠度100の武将はちょっとやそっとのことでは引き抜けない。そんなときは「偽書疑心」の計略を使ってみよう。これは敵の武将の忠誠度を下げる計略で、成功すれば、だんだんその武将の忠誠度が下がっていくんだ。忠誠度がある程度下がったら、引き抜きをかける。ゲーム後半はほとんどの武将は忠誠度が100なので、そのときこの技は有効になってくる。

忠誠度が下がったところを引き抜くのだ

■兵士数激増。MAXの100を越えてしまう！

敵に攻めこまれたとき、援軍を要請するため同盟国に使者を出す。この援軍が来るまえに敵を倒すか退却させるかして、勝とう。すると援軍要請にいった使者の兵士数が、かなり多くなっているぞ。増え方はランダムらしい。

兵士数に注目 これなら誰にでも勝てるっていうわけだね

■新君主の名前入力は漢字だけではなかった！

名前登録のときに〔F1〕を押すとひらがな、〔F2〕を押すとカタカナも入力できるのだ。技はシンプルだけど気づかなかった人も多いんじゃないかな。

ひらがなでもカタカナでもOK

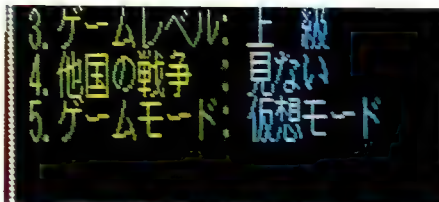
■これでキミも全国統一は夢じゃない……かも

戦争に出陣できるのは5人まで(共同軍を要請すれば10人で攻めこめる)。これだと敵国に10人以上の武将がいたら、なかなか勝てない。しかしこれでかんたんに敵を倒せる。やり方は、武将7人以上で各武将に最高の兵力を持たせる。その国を委任する(よって2国以上の領地がないとこの技はできない)。委任するときは、全権委任でも軍事委任でもなんでもいい。そして攻めこみたい国を指定する。すると3か月のうちに委任国は指定した国を攻め、攻めこんだ国にいくら武将、兵力があっても勝ってしまう。しかもこちらの被害は、ほとんどない。おまけに敵の敗将もほとんど逃がすことなく捕まえられるんだ。

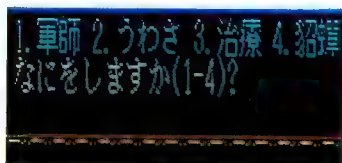
↑武将が7人以上いる国を委任する

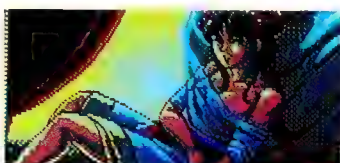
↑ラクラク勝利　ぜんぜんダメージを受けていない

■君主の怨霊の出現で大慌ての一族郎党、げげ

三国志IIにはお・ば・けが出るのだ。その怖いやり方がわかったので、ここに報告しよう。やり方のポイントはただ1つ。仮想モードにする。後は敵国に攻めこみ君主を殺す。殺し方は戦争中に突撃して首を斬ってもいいし、捕らえてから殺してもいい。すると君主陣没画面の後に殺した君主の亡霊が出現して、いろいろなセリフを吐き、後継者が「○○様のかたきはこの○○が必ず討つ」という。この技には色々ウワサが流れたのだが、そのうち、「その君主の後継者になりうる武将を予想して、その武将を逃がす」「後継者と君主が同じ国にいなければならない」などというネタはガセネタで、関係なかった。ちぇっ!!

↑仮想モードにする。ここがポイントだったのだ。亡霊が出ても、その後のプレイに何も影響はないぞ

■Bディスクの美女、貂蝉の隠しイベントだ！

Bディスクで立ちあげると「ディスクをいれてね♡」という謎の美女が現れるが、この美女の正体は司徒・王允の娘(養女)の貂蝉・20歳。中国国籍で11国に通うおじょうさまだ。彼女とお近づきになるには……①17、24、33国が領地。②10国を領有せず、君主を12国に移動させる。史実・仮想どちらのモードでもよく、ただしシナリオ1のみだ。以上を満たしていると、王允が彼女を差し出してくることがある。すると、18番の特別コマンドに「4．貂蝉」という選択枝ができ、彼女に毎月1回会えるのだ。

↑コマンド18のいつもは空欄のところに「4.貂蝉」とある。こ、これはいったい！

↑選ぶと、Bディスクでおなじみの美女が現れるので、ワクワクして待つ

↑毎月1回、貂蝉と面会ができるようになるのだが……だんだん過激になってきて……

↑おお～、なんとこんなに、このつぎはいったいどうなるんだぁ。期待しちゃうぞぉ

ロードス島戦記

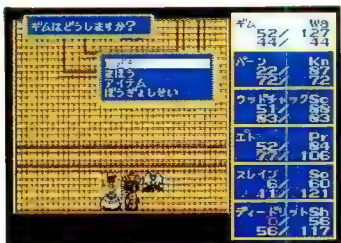
◎2〜3人作ってから削除して、1人目のキャラを適当に作るのがポイントだ

■PCをいじめちゃうザンコクウル技

まず、PC(プレイヤーキャラクタ)を作り、仲間と別れてNPC(ノンプレイヤーキャラクタ)を仲間に加える。そして、武器などを奪って元の仲間に渡す。いらないものを売ればPCはリッチに。

◎ゲームをはじめてわりと最初のほうで見つけられるウル技だね　この技は結構使えるので、パーティの弱い最初の頃にはもってこい

■アイテムの意外な使い方をお教えしましょう

「マスクofソーサラー」をウォーリアーやシャーマンに持たせ戦闘中に使う。すると、ソーサラーマジックが使えるようになる。1回目は呪文を唱えても、呪文を覚えていないので効果はないが、もう1回戦闘中で使うと魔法を覚えることができる。これで全員ソーサラーマジックを使うことができる。

■ギムが2人も出てきちゃったりするヘンな技

ユーザーディスク作成かバックアップをとるかを選択するとき、ユーザーディスク作成を選んで、終了したらリセットする。そして、そのユーザーディスクをロードすると、酒場でギムに会える。ところが、自分もギムなのだ。

■ミノタウロスの迷宮をパスしてプレイできる

ミノタウロスの迷宮の入口のまわりを「あたりをしらべる」コマンドで調べると、迷宮の途中から入ることができる。

■ゲームのはじめからパラメータを最大にする

キャラクタを適当に作り「これでいいですか?」と聞かれたときに「いいえ」を選び、つぎのキャラを作るときキャンセルのところにカーソルを合わせ〔ESC〕か〔BS〕を押すとボーナスが1増える。

■王冠で買う情報はやっぱり質が高いってわけ

ライデンの港に停泊している海賊船の船底には王冠が眠っている。王冠を見つけてきて市場で売ると20000GPで売れて、しかも情報屋の合言葉まで教えてくれるのでありがたいのだ。

■はじめからいきなりお金持ちになるウル技だ

ターバの村の酒場にいるクレリックが売ってくれるアミュレット(10GP)が市場で250GPで売れます。アミュレットは何個でも買えるのでこれを使ってお金を稼いで、いきなり高価なよろいをそろえたりできます。

■ゲーム開始と同時にエンディングになる大技

ゲームを立ちあげて「ピッ」と鳴ったら(鳴るまえだとゲームが立ちあがらない)、〔SHIFT〕を押し続けてスタートします。つぎに、〔CAPS〕(これで、川だろうが山だろうが通れないところが通れるようになる)と〔かな〕(これで、戦闘の結果が選べるようになる)を押して町を出ます。ヴァリスの国へむかってひたすら進みます(ヴァリスの国がわからない人は20ページまでガマンしよう)。当然のようにヴァリスの国境でカーラに襲われているヴァリスの王女の画面が現れ、戦闘モードになります。画面に「Win」「Peace」「Eccape」「Gaitet」「Hoo」「Lost」という戦闘の結果を選ぶ画面になる。ここまでいったらもうけもの「Win」を選ぶと、いきなりエンディングになります。

ブライ上巻

カーソルキーで見たい章を選択してスペースキーを押すと途中からはじまる

■オープニングを好きなところから見たい人へ

ディスク1を〔SELECT〕を押しながら立ちあげると、「OPENING　MENU」が出て、好きな章から見られる。

「一触即発」なんかかっこよくておすすめの曲なのです　ほかの曲もいいな

■ミュージックモードも取り揃えてございます

ミュージックモードを見つけました。まず、ディスク5を立ちあげます。すると画面に「HIT　SPACE」と出るので、ディスク2を入れてスペースキーを押すのです。

超〜かんたん

■隠しショップを上手にみつける方法なのだ！

ブライの隠しショップです。これはゲームのおまけとして設けられているものです。下のショップのある場所に行けばいいのですが、ゲーム中に、敵との戦闘のあとにアイテムを発見したりする確率を設定している「好奇心」というパラメータを鍛えていないと発見できません。

具体的には「まわりを見る」というコマンドを多用すれば、好奇心のレベルは上がります。しかし、かなりレベルを上げなくてはいけないので、そんなことをしているひまがあるくらいならふつうに戦ってイベントをクリアして神器を集めてしまったほうがいいという話もあります。それでも神器に見合う威力の武器か防具がほしい人はこの隠しアイテムショップに立ち寄ってみる価値があると思います。

防具屋1

ポインタの町の南の砂漠からちょっとはずれたところ。

いきなりロマールがしゃべるのでわかる

きれいなおねーさんがいるのだ

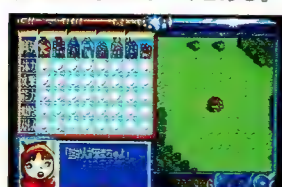
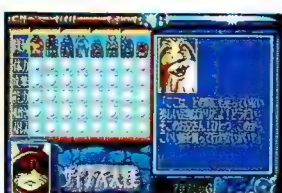
防具屋2

ガンマの町から北西に歩き、2つの山にはさまれた中央。

ディスクアクセスでもわかるだろう

へんなじじーが出てくる

防具屋3

ガロガの町の北の山からまっすぐ北に歩いていくとある。

微妙にルートをずらしながら歩く

なかなかお目にかかれないラインアップ

■おまけゲームが2本もあるなんてオ・ト・ク

ディスク3を立ちあげるとAからZまでのアルファベットをはやく打つゲームができる。

ディスク4を立ちあげるとおまけゲーム「ほしとり」ができるようになるのだ。

あくまでもオマケゲームだかんね

■アスロン50がザクザク取れるオイシイ技だよ

体力回復剤アスロン50を無限に取る技を見つけました。でも、ザン・ハヤテの章だけですよぉ。まず、2階のアスロン50の入っている棚に行って取れるだけ取ります。それから3階に行って、またすぐ戻って来ると、棚にはアスロン50があるので、同じことを繰り返せばいくらでも取れます。

ゲームをはじめてわりと最初のほうで見つけられるウル技だね そういう意味では便利かな

防具屋4

ガンマの町の東のほうの扉のない家にある。

売っているのはふつうでは手に入りにくいものばかり。

敵の特殊能力による攻撃をはねのけるような、便利なアイテムもあるぞ。

なかなかいいものを売っている

薬屋1

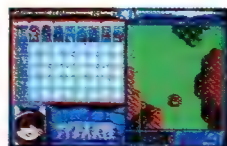
天獣城のある雲の東側に北と南からのびる林の間にある。

雲からはまっすぐ東に歩いて

マッチ売りの少女みたいだなぁ

武器屋1

シャイダの町の南にブラックローズ・ウィップを売っている。

このブラックローズ・ウィップや、ウィル・チェーンなどは、隠しショップでしか手に入らない強力アイテムだ。好奇心を上げれば、ショップは見つかる。

シャイタの町からまっすぐ南へ

武器屋2

毒の沼の南の山脈の岩の形の違うところから南にある。

ここはわりとすぐ見つかるかも

これは、これは、ご親切にどうも

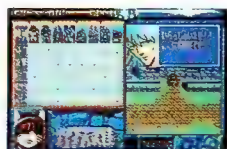
武器屋3

ゴメス村の近くにある三方を林に囲まれた地帯の中央。

三方を林に囲まれている

ロマールと同じ種族の商人だ

武器屋4

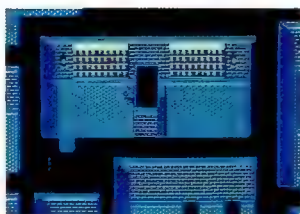
ポインタの村の中にも隠されている。

明るい口調とはうらはらにすさんだ顔

かなり値段は張るがいいものばかり

サーク

こーんなグラフィックがでる

■頭の良くなる本があるというおいしい話だぞ

モルムの砦の3階の本棚に武術の本がありま す！ この本を読むとSTRとDEFが3ずつ上がります。

■お金がガッポリ入ってうれしいウル技なのだ

ネムヌの町で、いきなり大金を手に入れる技を発見しました。この町には北と南にそれぞれ出入口があるのですが、その北の出入口にいるニーメイというホビットがカギを握っているのです。まず、自分の持ちゴールドを499にします(編集部で実験したときは499以外の数値ではこの技はできなかった)。つぎにニーメイに会います。「いいことを教えてやろう。ただし500もらう」というのですが、そんなお金を持っていないにもかかわらず、Yを選択すると持ちゴールドが増えて65535になっていてとてもラッキーです。

これだけお金があればこの町で売っている最高の武器や防具に魔法をかけてもおつりがくるでしょう。もっとも、それ以上お金を使うこともないのですが……。

やった！ いきなり大金持ちだ

■粘り強さがおいしいウル技を生むんだよなあ

サークのウラ技を発見しました。溶岩地帯の洞窟にレイチルという女の子がいますね。薬を渡してから(ここからがミソ)、レイチルのお礼を100回ほど辛抱強く聞き続けると、レイチルが「ふふ、きもちいいでしょ」とかいってレベルを上げてくれるのです。

レイチルはおとうさん思いの孝行むすめなのだ

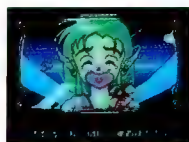
■なんだかよくわからないオマケゲームがある

①BASICの画面にする。②No.3のディスクを入れる。③RUN"OMAKE．BAS"と入力しリターンキーを押す。④遊ぶ。⑤あんまり楽しくない。⑥じつはこのゲームは未完成なのでした。

ピクシーがいる

■内蔵タイマーで2度おいしいデモなんだなあ

サークのウル技で、1部から2部にうつるときのデモのいちばん最後のグラフィックが午前と午後では違ってくる。午前は魔法屋のおねえさんの水晶からピクシーが出て来る。午後はピクシーが花の臭いをかぐと蜂にさされる。

これが午前のやつだ

内蔵タイマーを変えればどちらも見られる

■サークにまたしても100回技が発見されたぞ

ネムヌの町にいるユーイにお兄さんからのメッセージを伝えてから、100回会うと10000ゴールドもらい「もうこないでください」といわれますが、じつは何回でもできるのです。

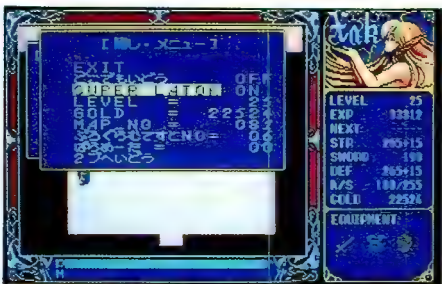
↑なんだかユーイからお金を脅しとったようで、気持ちがいいんだけど……

■レイチル、チチカエル。ラトクミガワリ……。

炎の砦にいるレイチルの父にクスリをもらってから「はやく行け!!」というのを無視して100回くらい話しかけていると、自分がとり残されて、レイチルの父が帰ってしまいます。

↑レイチルの父が帰ったということは自分は脱出できないということか？

■隠し・メニューの超ウル技はそうとうキテル

ウル技の答えは「隠し・メニュー」でした。やり方はふつうのメニュー画面で「ロード」の上にカーソルをあわせ、ジョイスティックのBボタンを押しながら「上・上・下・下・右・左・右・左」と押し、Bボタンは押したまま、Aボタンを押すだけです。この「隠し・メニュー」のうち、SUPER LATOK、LEVEL、2ブへいどうはできません。しかし、2部がはじまった直後ならできます。

↑この画面にすることが難しい

ファイナルファンタジー

■毎度、毎度のミュージックモードを発見した

ファイナルファンタジーのミュージックモードを発見してしまいました。やり方は、まずゲームをクリアしてエンディングを最後まで見ます。すると、「THE　END」と出てきます。それから〔CAPS〕を押すと音楽が止まるので、カーソルキーの下を押すとミュージックモードが始まります。全部で21曲もあり、カーソルキーの上下で曲が変わります。

ミュージックが非常にナイスですねーと評判のこのゲーム。この技でもう一回感動するのだ。

■迷ったときでも大丈夫全体マップで指先確認

フィールド上を歩いているときに、リターンキーかジョイステックのBボタンを押しながら、〔SELECT〕を押すとフィールド全体のマップが見られます。そして、うれしいことにパーティの現在地がすぐ、わかるように十字の印が点滅してくれるのです。

↑なかなか綺麗（きれい）な全体マップだな　これがあれば迷子になんかならないぞ

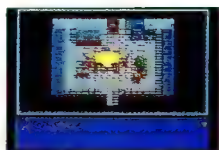
SDスナッチャー

↑お金をためていい装備を買わなくちゃ

■お金がザクザク入ってくるのがうれしい技だ

まず、持ちゴールドを100以下にしてセンタープラザに行く。そして映画館に行き、外のチケット売り場でチケットを買うのだが、ふつうはお金が足りないので買えないはずなのに、なぜか買えてしまう。そして、次の瞬間お金をみると65521以上になっている(そのまえの所持金によって多少変動あり)。この技は何度でも使える/

■うれしいプレゼントのあとにはビンタなのね

ゲームの終わりに近づいてからギブスンの家にいくと、カトリーヌにキスをしてもらえます。でも調子に乗ってやり過ぎると……ビンタをくらいます。

←前作でもちょっとしたサービスをしてくれたしカトリーヌって大好き

ソリッドスネーク

■さっそくミュージックモードが発見されたぞ

ソリッドスネークで(F3)を押して「たばこ」を装備してから、(F4)を押して無線機モードに「無線機」使って周波数を140．07に合わせると、ソリッドスネークで使われている音楽を聞くことができます。この周波数に合わせなおすたびにランダムに違う曲を聞くことができる。

↑まずは「たばこ」を装備して一服しなくっちゃ

■ヘリポートのHIND－Dの安全地帯なのだ

ヘリポートにいるHIND－Dはミサイルをバシバシ撃ってきますが、この弾に当たらない安全地帯を発見しました。

全部で4つの画面で構成されていますが、このうち左上の画面(ヘリポートのあるところ)に自分を移動します。ヘリポートの右上、上半身が隠れるぐらいまえに進みます。今度は右上の画面へターゲットを持っていきます。ターゲットの外丸にHIND－Dが触れたときに撃つとかならず当たります。レーションを装備してると楽です。

↑この位置でじっとしているのだ　あとはHIND－Dが近づいてくるのを待つ

■ゴミ袋にはいろんなものが入っているのです

ザンジバービルB2階のゴミ処理機のダストシュートロから出てくるゴミ袋にはいろんなものが入っています。各レーション、コナミのパラダイムマネキンの右腕、ヘビのぬけがら、ハトのふん、ネズミの死骸、サカナの骨、ドリンクの空きビン、バグチェックリスト……というように膨大です。

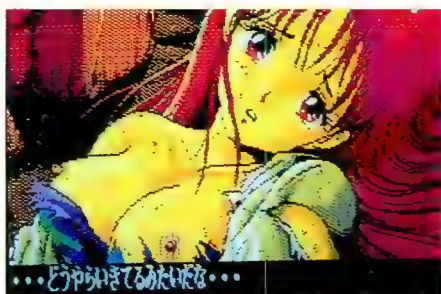
ただしレーション以外は捨ててしまわなければならないので残念です。

ゴミ処理機に巻きこまれないように注意しましょう。

↑こんなにいろいろ入っているとこの袋だけ持って行きたくなるな……へへっ

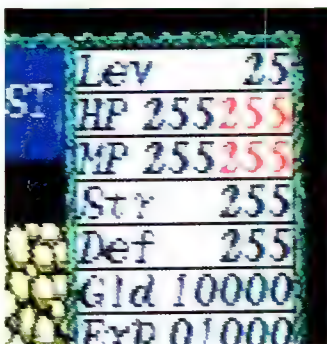
フォクシー

■面セレクトでエンディングまで一気だーい!

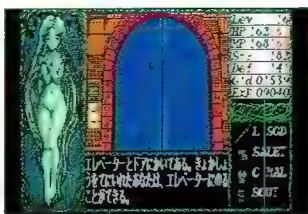
ディスクAを〔CTRL〕と〔SELECT〕を押しながら立ちあげるとステージ1から10までが選択できます。そしてもう1回〔SELECT〕を押すとステージ11から16とエンディングが表示されるので好きなところにカーソルを合わせて〔RETURN〕を押すのです。

↑エンディングまでバッチリだ

ドラゴンナイト

■いきなりレベルが255から始めれるのだぞ!

左の技のほかにも、ウル技を見つけたので送ります。えっと、内容はですねぇ〔CTRL〕と〔SELECT〕を押しながら立ちあげるだけです。えっ、効力ですか? それはですねぇ、レベル255、HP255、MP255、STR255、DEF255、GLD10000、EXP1000でゲームをはじめることができるのです。

←右側のステータス表示を見よ!

■ほんのわずかだけど時間短縮ができる技だよ

まあ、ノンキな人には無縁な技なんですけど、ドラゴンナイトでエレベータに乗るときに、正面からエレベータに乗ると、エレベータのグラフィックが表示されて、乗るまでに結構時間がかかるのです。そこで後ろ向きに乗ればグラフィックは表示されないので、多少時間が省ける。

←この絵を表示する時間が省けるわけだ

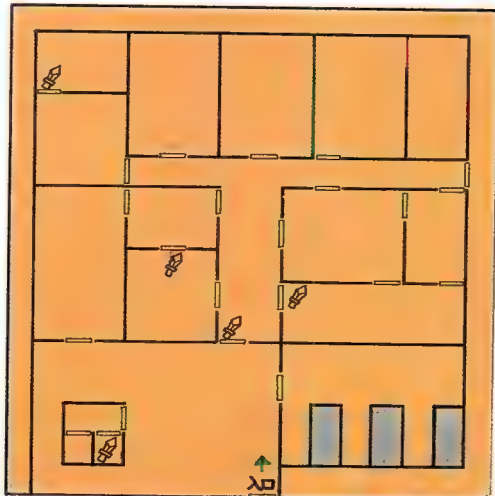
マップコレクション

ゲームが発売されると十字軍にはたくさんの情報が送られてくる。むずかしいゲームだとマップつきの攻略ガイドが10通も20通も送られてくるのだ。それらの情報を元にして特集班(ファミアタックなど)の攻略記事を作っていく。キミたちの情報が攻略記事を作っているんだ。

ロードス島戦記

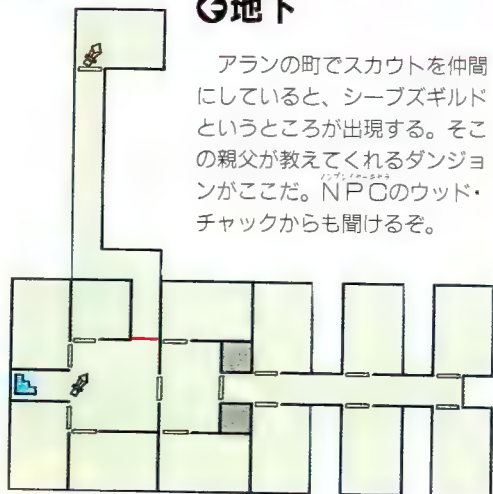
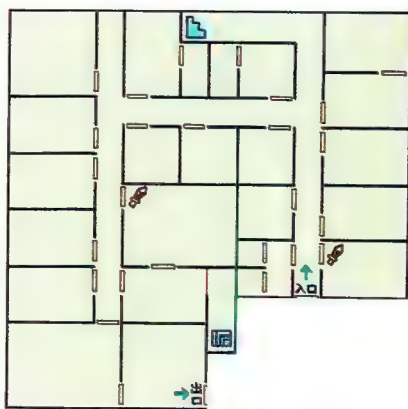
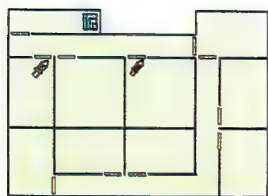
① ゴブリンの巣

旅立ちの村ターバから南に歩いて行くと、ザクソンの村へ出る。そして、ザクソンの村の村長に頼まれるのがゴブリン退治だ。このダンジョンでは、隠された武器庫から、武器を取り、それを装備した上で、ゴブリンの親玉を倒すのがかしこい進み方だ。倒し終わってから村長に会うと、お金と経験値がもらえるぞ。

ダンジョンのなかは暗い。トーチかライトの魔法を覚えておくことが必要だ。

① 暗殺団のアジト

アランの町のシーブスギルドで教えてもらえるダンジョン。

←地下

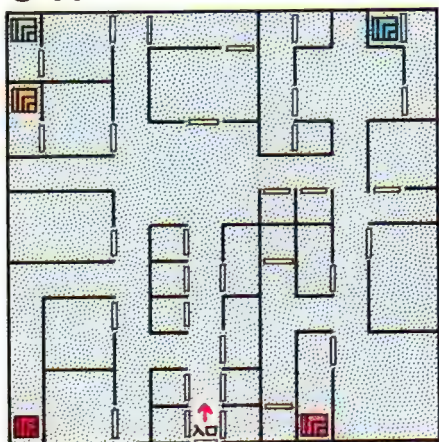
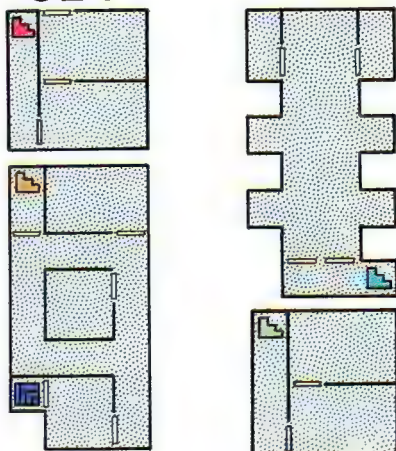
アランの町でスカウトを仲間にしていると、シーブズギルドというところが出現する。そこの親父が教えてくれるダンジョンがここだ。NPC(ノンプレイヤーキャラ)のウッド・チャックからも聞けるぞ。

↓1F

→2F

このダンジョンでおもに戦うことになる敵はズル賢いシーフたちだ。しかし、出現場所を知っていれば避けることができるぞ。このダンジョンに、NPCのスレインとバーンを連れていくと魔術書に対する彼らの会話を楽しむことができる。さらに、ダンジョンで発見した手紙を持ってアラニアの城に行くと武術大会に参加することができるぞ。

記号の見方 剣のマークは敵のいるところ。白い線はドア。黒い線はカベ。通り抜けられるカベは細線。上り階段と下り階段は同じ色になっている。

① エルフの廃墟

アランの町の南、帰らずの森にあるのがこの廃墟。見つけるのがたいへんかもネ。

↓1F

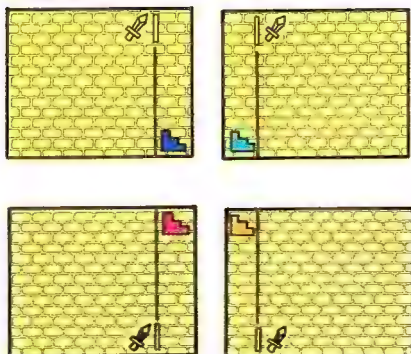
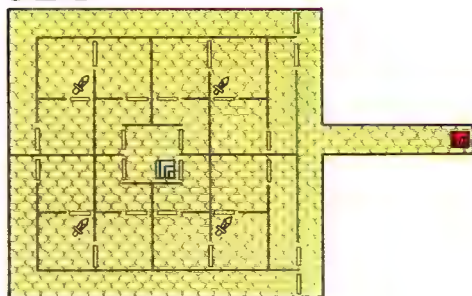
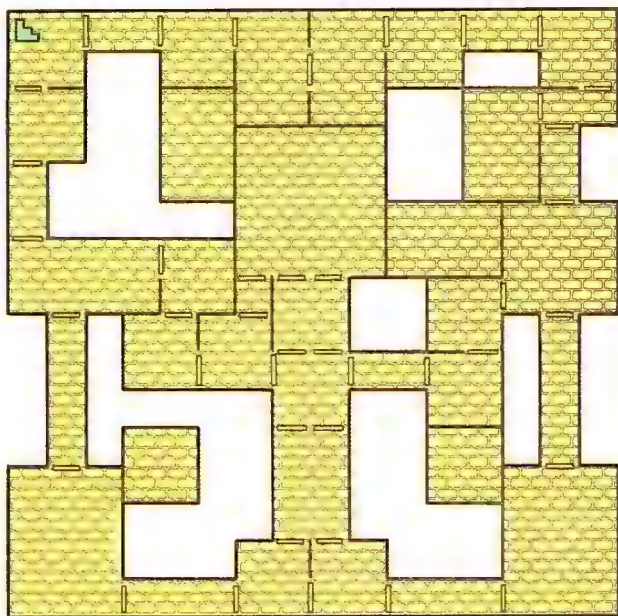
↓B1

←B2

帰らずの森のまえに立って、「調べる」コマンドを使うと帰らずの森に道ができる。これは、NPCのディードリッドの育ったエルフの町への道なのだ。だから、ディードリッドがパーティに参加しているときには、彼女が手招きして道を教えてくれる。そして、エルフの町からそう遠くないところにあるのが、エルフの廃墟だ。ここへは、エルフの町で装備を整えてから入ろう。ここでの目的は、地下3階にいるベヒモスを倒すことにある。そのまえに、隠し扉の奥にある宝箱から宝を手に入れることを忘れてはいけない。

④ ピラミッド

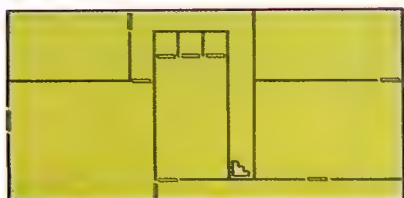
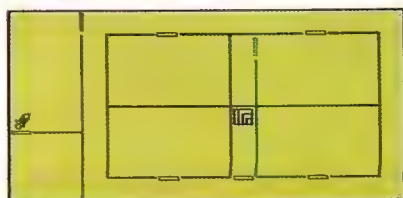
ノービスの町から西に数歩のところにあるのが、このピラミッド。目立つからすぐわかるぞ。

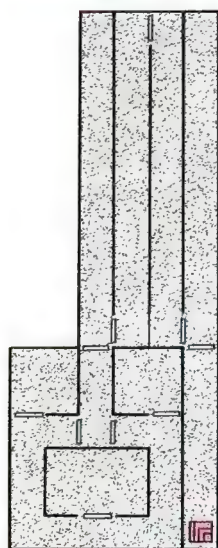
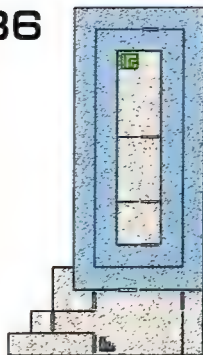
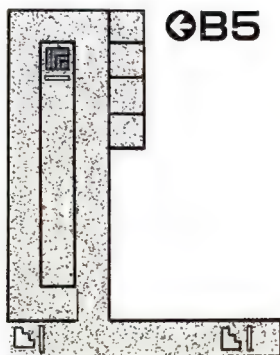
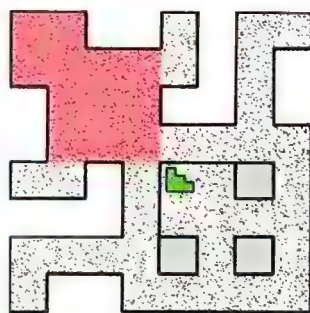
←1F

このピラミッドでの目的は、地下3階にひそんでいる4匹の精霊たちを倒すことにある。彼らを倒し外に出ると、砂漠に道ができているのだ。

B2

ピラミッドにいる精霊たちは、はっきりいってかなり強い。まともに戦っても勝ち目が薄いので、魔法をかけて精霊たちの体力を減らしてからやっつけよう。

精霊を倒すと砂漠に道ができるので先に進むことができる。精霊を倒しても、まだ体力に余裕があるという人は、地下3階に挑戦するのもいいだろう。地下3階の中央にはファラオがいて、メッセージをよく考えれば、経験値を得ることができるだろう。しかし、途中にはたくさんのワナが仕かけてあるぞ。

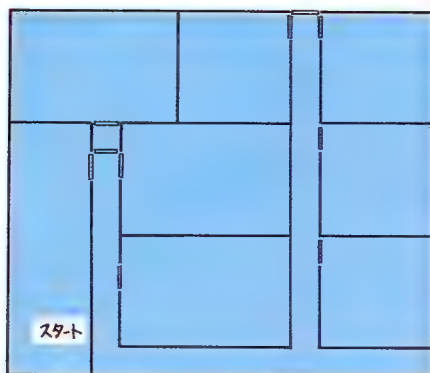
5 国境付近の廃屋

ヴァリスの国での争いに巻きこまれ監禁されたのがここ。脱出できるか!!

ミノタウロスの迷宮

ミノタウロスのいる迷宮だ。ロイドの町を南にくだった岸から渡し船でいけるぞ。

⑦ブレードの酒場&宿屋

砂漠で砂まみれになった体を休めようと行った酒場では、殺人事件が起きていたのだった。

➡2F

⬇1F

⑧ライデンの海賊船

ライデンの港に停泊している1そうの船。実は海賊船だった。海賊を倒し、お宝をうばえ!

➡1F

⬇2F

➡B1

⬇3F

⬇4F

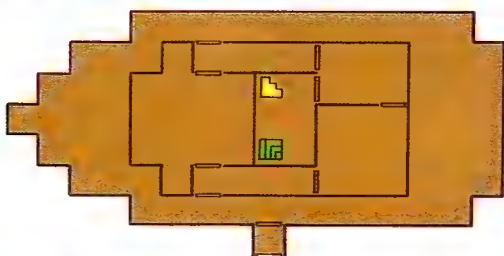
⬇5F

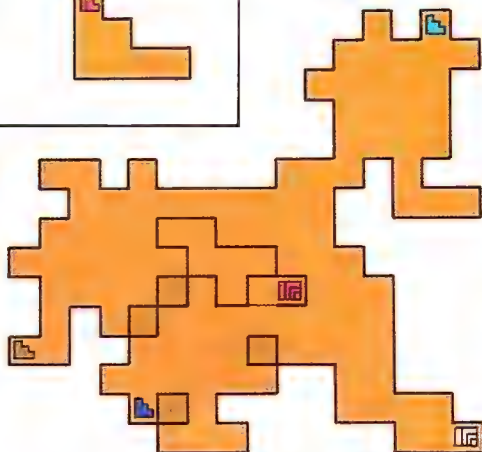
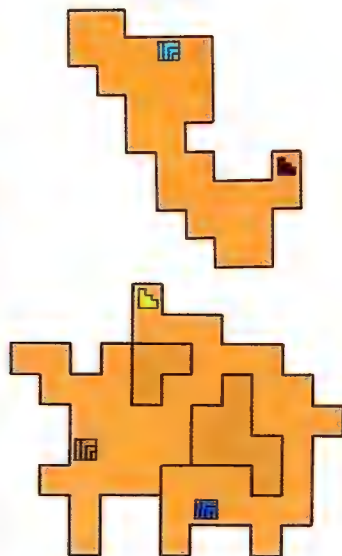
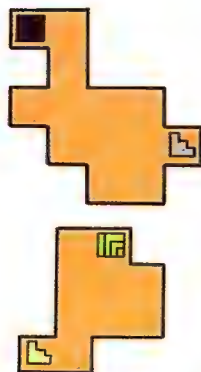
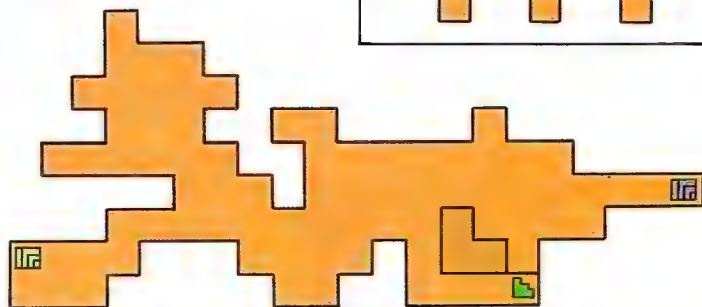
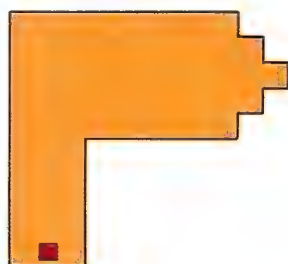
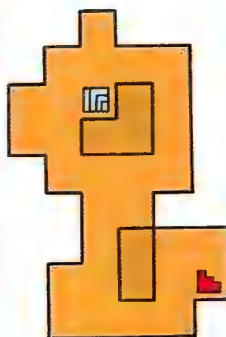
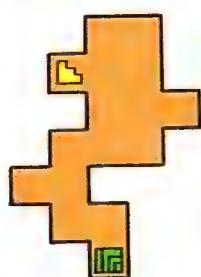
⬇6F

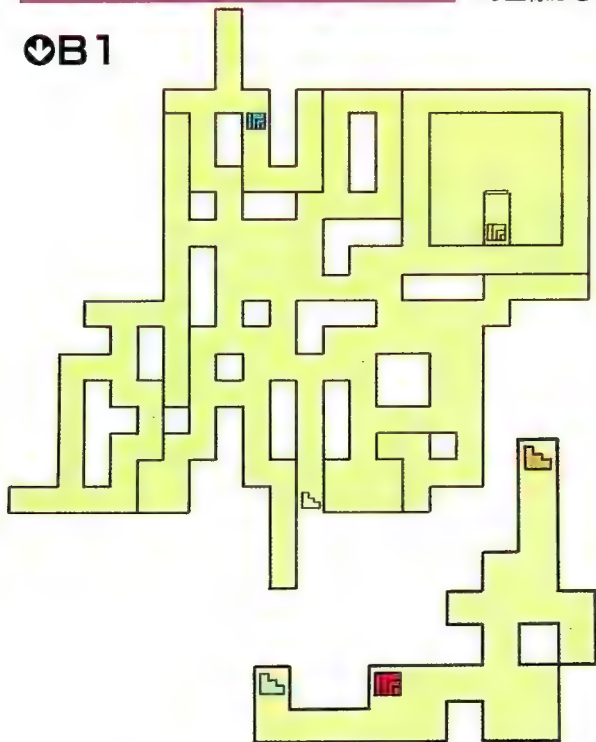
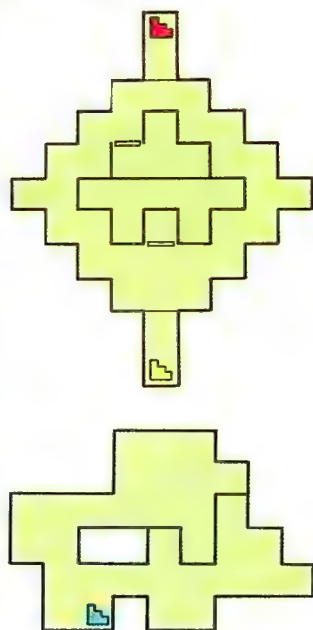
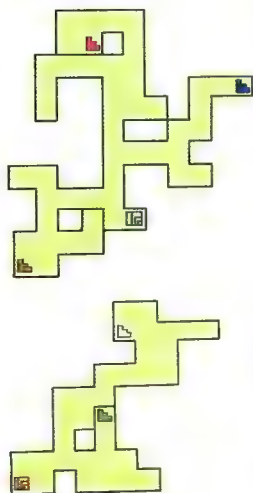
➡B2

⬇7F

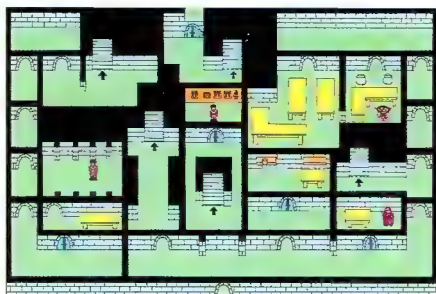
⬇8F

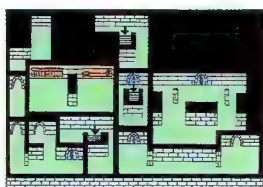
➡B3

➡9F

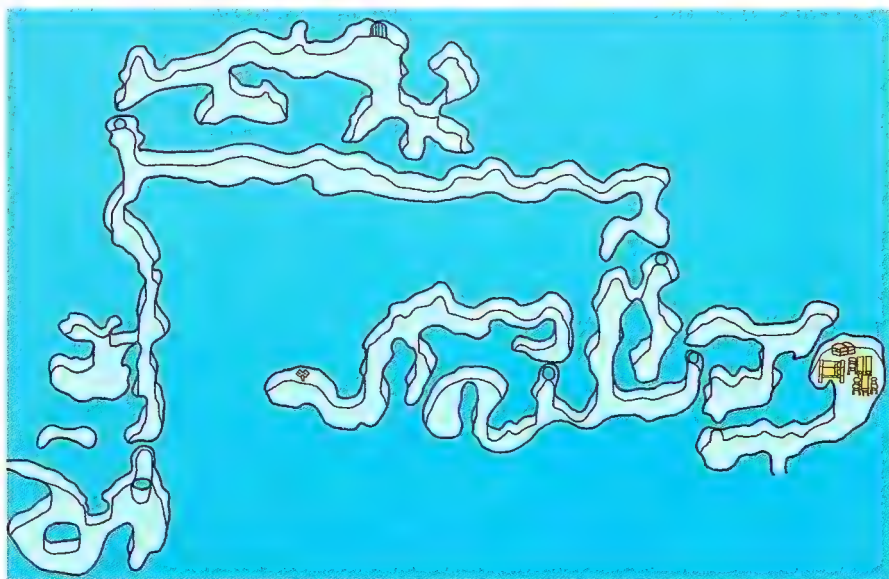
⑨ファイアドラゴンマウンテン
ライデンの町で聞いた情報をもとにたどり着いたのがココなのだ。
1F
2F
3F
4F
5F
6F
7F
8F

⑱ドワーフの大トンネル

ミノタウロスの迷宮をクリアすると、ヴァリスの王様からこのダンジョンの情報がきけるぞ。

モルムの砦

ゲーム開始後、はじめてのダンジョンがここ。いりくんでいて結構たいへんなのだ。

1F

2F

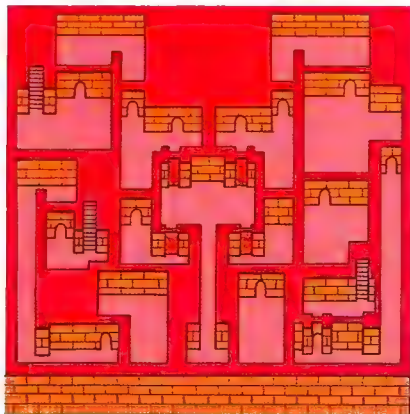
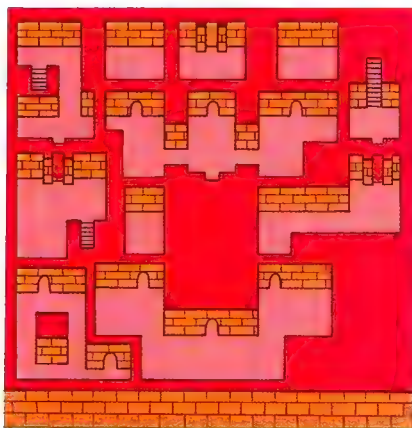
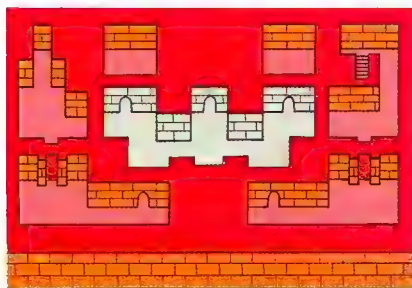
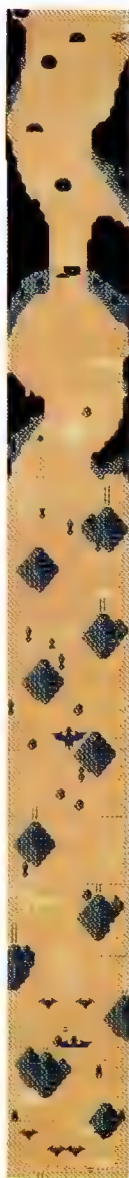
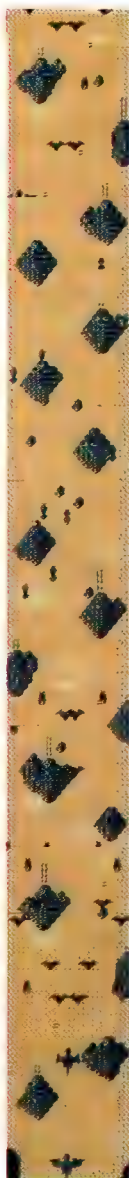
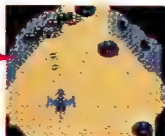
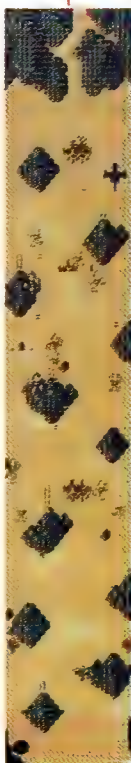
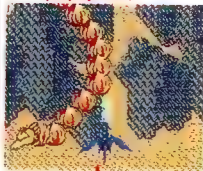
3F

砦の内部はかなりいりくんでいる。階段を上ったり、下りたりすることが多いけれど、がんばって全部をまわろう。砦には数人の人間がいる。彼らからの頼みは、できるだけ聞いてあげよう。きっといいことがあるぞ。

[エレメンタルの洞窟]

炎の砦

炎の砦は3階しかないけれど、仕かけが多くてひじょーに厳しいのだ。

➊1F

➋2F

➌3F

[シューティングマップ]

空想科学読本

ゲームをしていると、勇者はどこで生まれたの？　とか、この武器はどういう仕組み？　とか、つぎつぎに疑問がわいてくることってあるよね。そういうときキミはゲームデザイナーやシナリオライターの人と同じことを考えているんだ。ゲームには出てこないけどここはこうなんじゃないかな、こんな設定なんじゃないかな、そう感じたらレポートを送ってほしい。

スペース・マンボウ

星間連合正式スペーススーツ

従来の船外作業服と同程度の安全性と、宇宙戦闘機のパイロットスーツの活動性を合わせ持たせ、母船や基地から離れた外宇宙での単独活動を前提に設計。連合軍に正式採用されたばかりの最新型スペーススーツ。

●ヘルメット

チタン系軽合金素材から作られたヘルメット。通信用のインターフェイスや、船外作業用の生命維持装置の接続ターミナル、各種生命維持センサーを装備。

●スーツ

スーツの素材は3重構造。内側は断熱性の高い高分子素材、2層目は完全気密のためにアルミ系の合金をのばして重ねたもの。表層は宇宙線や放射熱を完全反射する塗膜層からなる。

●ハンドガン

連合軍の正式拳銃で、小型ながら高出力の、レーザーガンである。レーザーサイトを標準装備しているため、高い命中率が望める。通常のエネルギーレベルで約12分の連続発射が可能。

●機銃

マンボウ Jの主力になる荷電粒子ビームガン。一点にエネルギーを集中するニードルと熱量的にはやや劣るが広範囲にエネルギーを拡散させるワイドの2種類に切り換えられる。

●コミュニケータ

マンボウ-Jのメインコンピュータと情報を交換するための端末。胸部の外界センサーの情報確認や通信、マンボウ-Jのリモコン機能などを持つ。

●オプション

マンボウ-J本機の誘導用のレーザー信号を受けて、本機とともに戦う。識別信号をだしていないものは、すべて荷電粒子ビームで攻撃する、物騒なメカ。

●ミサイルポッド

自機の下面に空中換送されて取り付けられる追加武装ユニットで、小型の通常弾頭のＡＳＭ゛ＡＡＭ(空対地　空対空用ミサイル。上空から地上を攻撃し、空中の敵機にも効果がある)を発射。

マンボウ-J

旧文明の戦闘機。遺跡発掘のおりに発見され、復元された。全長8.9m、全幅8m、全高9.4mときわめて小ぶり。外装は遺跡から発掘された古文書をもとに作られた新素材を使用。

SDスナッチャー

●概要

ネオ・コウベシティは人口15000000人のメトロポリス。1995年の関西新空港完成とともに外国資本の流入で巨大ビル群が建ちならび、国際都市として急成長した。

●JUNKER本部

ギリアン・シードならびにパオパオ・シードのいる対スナッチャー特殊警察の本部。

●ネオ・カブキ

歓楽街。売春行為は禁止だが、この古い商売は、セクサロイドと呼ばれるセックス用アンドロイドにより合法化された。要は人間でなければいいのだ。

●サバイバルドーム

むかしはエアガン、現在はレーザーガン。相手はアンドロイド(映画ウエストワールドがルーツ?)で、レーザーは人体に影響のない程度に弱められている。

●3Dシアター

主目的は3D映画をホログラフィ上映する映画館だが、最近では演劇、コンサートホールとしても使用されている。衛星により全世界に中継されるため、配給などにかかる費用が少ない。ホログラフィによる立体映像はまったくライブそのもの。

●バイオズー

このドームには全世界の動物が遺伝子工学により再生している。特にユニコーンなどの空想上の動物たちを見ることができる「ファンタジーエン」は人気。

●チューブライナー

むかし地上を走り、交通網の主軸だった鉄道は地下へもぐった。無人で走るため、犯罪の温床になりやすく防犯ロボットの導入を検討中。

ソリッドスネーク

西側ハイテク不正規戦部隊「FOX・HOUND」極秘資料を公開する。下の野戦服の男は、コードネーム「ソリッドスネーク」と推定される。野戦服は、周囲の明るさ、温度等をセンサーで感知し、迷彩パターンを変化させることができる、通称「カメレオン・スーツ」と呼ばれる物である。索敵に必要な熱センサーや、ノクト・ビジョン(暗視鏡)に対するシールド効果も持たせてあるため、これの着用は通常の戦闘よりもきびしい条件下で作戦を行う彼らの生還率を飛躍的に高める。ベルトには主として米軍が使用するものに準じたサバイバルキットや爆薬などを収めたポーチを、またサスペンダーには、M68式ハンドグレネード(手榴弾)を装備している。食糧については現地調達が基本であるため、レーション類は携帯していない。

トランシーバー

頭部に装用するインカムと、高解像度液晶スクリーンをとりつけた本体からなる、FOX・HOUND標準装備の高性能トランシーバー。マイクロ波による衛星通信を使って、世界中のどこでも音声と画像や文字による正確な通信ができる。またコンピュータを介した特殊バースト・シグナル変換による、盗聴防止システムは、世界最高のレベルにあり、隠密行動が主となる彼らを助けている。

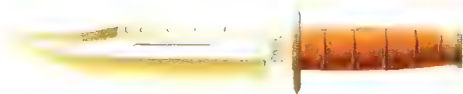
ベレッタ92F

長年に渡って米軍の正式自動小銃であった、コルト・ガバメント(M1911A1)の後継機種として1985年に正式採用された、イタリア・ベレッタ社のダブルアクションのセミ・オートマチックピストル。ダブル・カラアム・マガジン(弾倉内に弾丸を二列に並べるシステム)により15発の9mm弾を撃ち出せる(ガバメントは7発)。

イングラム

ウージーや、ヘッケラー・アンド・コックスMP－5などとならぶ、代表的なサブマシンガン。コンパクトにまとめられた本体と、太い鋼線によって形成された収納式のストックを装備。大型のサプレッサー(消音器)が特徴的である。

ナイフ

FOX・HOUNDの使用しているナイフはサバイバルタイプのもので全長300mm、刃長175mmのステンレスブレード。グリップ材は頑丈なブラスを使用。野戦にはかかせない武器だ。

ドラゴン

マクダネル・ダグラス社の開発した半自動式の誘導対戦車ミサイル。発射器をふくめた総重量が14.6kgしかなく1人で操作できるため、FOX・HOUNDでも有力な携帯武器として使用している。全長115cmの有線誘導ミサイルは最大射程1000mで、高い命中率をほこる。

桃色図鑑

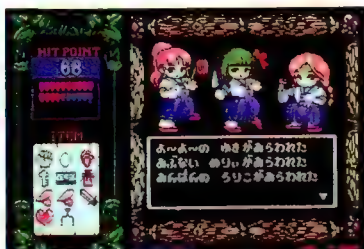
このコーナーは美少女ソフトを親に見つからないようにコソコソ隠れてプレイしている「プレイしたくても、法律その他でできません」の18歳未満にかわって、十字軍が♡♡♡している女のコから××している女のコまで、美少女ゲームのすべて(女の子のすべて?)を見せてしまうのだ。見たいソフトのリクエストがあったらどんどん投稿してきてくれよ！ もちろん、女のコの読者にはえらく評判が悪いぞ。

ベロンチョ身体検査

ハード
☎03-837-1893
6,800円

聖ベロンチョ学園は、きゃぴきゃぴの美少女が通う全寮制女子校。外から見れば、平和な学園生活だが、夜になると女性徒のアヤシイ泣き声が聞こえてくるという(きゃあー、エッチ)。このゲームは本郷奈菜子が、深夜、行われているエッチな身体検査のうわさを聞いて、その謎を解明するために1人、悪に立ち向かうといった壮大なストーリー(?)を持ったRPGなのだ。手がかりを求めて学園内を歩き回ってみると迷路にぶちあたったり、不良のお姉さまからの攻撃を受けたり、知られざる学園の姿がどんどん明るみに出てくる。ゲームが進むにつれてロリロリ少女のエッチシーンもバンバン見られるし、選ぶ道筋によって前回と違った絵が見られるってのも魅力。キミは聖ベロンチョ学園の謎を解くことが出来るだろうか？

ベロンチョ／

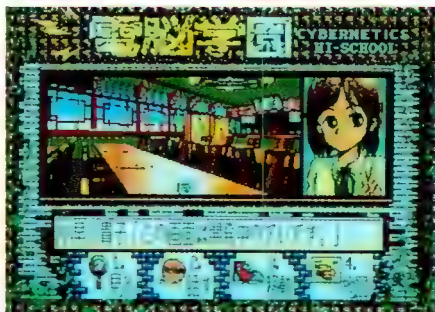
➡おっと、不良軍団に出会ってしまったぁ。出るか伝家の宝刀ーっ！ 絶対にグレちゃいけないぞっ

⬅深夜のベロンチョ身体検査、この先このコにはどんな運命が待っているのか

電脳学園I・II

ガイナックス
☎0422-22-1980
各8,800円

さて、やって来たのは、かしこーい美少女ばかりが通っているといわれる電脳学園だっ／キミがこの学園に来た理由はっていうと50人に1人という高倍率の特別受講生に選ばれたから。そこでお相手してくれる講師の先生方は3人の美少女。これがまた、それぞれタイプの違ったカワイコちゃんなんだからたまらないねん。ところがどっこいそんなにかんたんにカワイコちゃんに会えるほど世の中は甘くはない。学生食堂、校舎、体育館、プール、グラウンドといったところを女の子を捜して聞きこみをしなくちゃいけない。そんでもって彼女たちを見つけたら、はれて楽しい講義の始まりってわけだ。このカワイコちゃんたち、顔に似合わず出す問題、出す問題、ホント超オタクな問題ばっかし。80%のクリア条件をみたすのは、かなりオタクにならないとちょっと難しい。でもうまくクリアすると女の子がどんどん脱いでくれちゃう。たまにはオタク道を極めるのもいいよね。Iをクリアしたら、交通法規を扱ったIIもあるからそっちも予習して準備しておこうね。

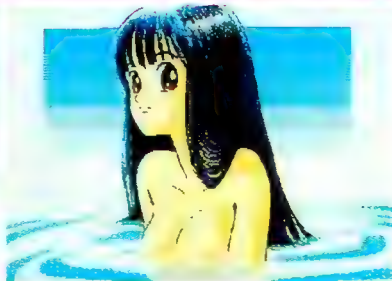
⬅女のコの表情が変わっていくのがとってもクー

アドベンチャー画面

⬆女のコを探すための情報収集画面。どこに行ってもかわいい女のコとお話できるところがうれしい。マンモスらっピー（死語）

クイズ画面

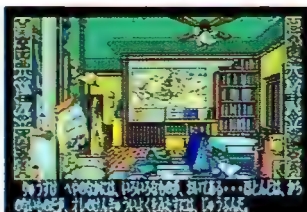
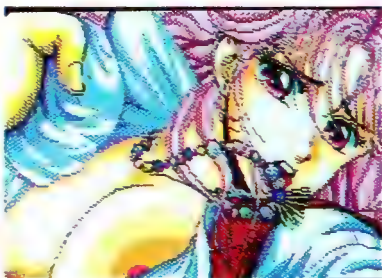
⬆ゲームのメインになるクイズ画面。YES、NO方式で25問中、20問正解でクリアできる。制限時間があることを忘れてはいけない

お相手はこんな女のコ……。

➡3年代表の神宮寺静（しんぐうじしずか）ちゃん。生徒会長のムネはデカイ

⬇交通ルールについてのクイズが出る電脳学園IIではこんなコが講師だ／

デ・ジャ

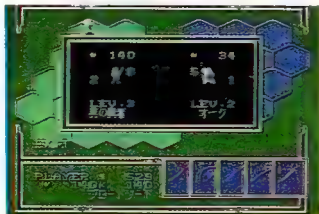
エルフ
☎03-5386-9022
6,800円

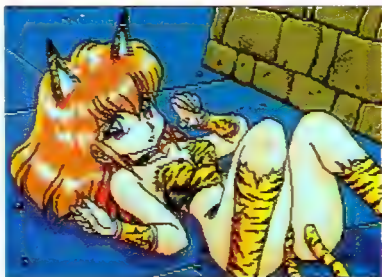
エッチだけど本格的なアドベンチャーゲームを楽しみたい人にはぜひこの１本をおすすめしたい。なんといっても奥が深い。ドラマだなぁと考えさせられるところがありあまるゲームなのだ!!主人公の「はつしばりゅうすけ」はマスコミなどで注目を集める新人類考古学者。そんなりゅうすけのもとに斉藤竜三(さいとうりゅうぞう)という男が不思議な杖を持ってやってくるところからストーリーは始まる。この杖を手にした者は金髪の美女に手招きされる夢を見るという。りゅうすけは杖の謎を解きあかすべく相棒のがちゃこと謎の世界へ挑んでいく。話の進行とともに愛あり、Hあり、ギャグあり、スリルありのストーリー(早い話がなんでもありだ)が見事に展開されるのだ。まさにスピルバーグ顔負けのアドベンチャーが楽しめるぞ！

←ここはりゅうすけの考古学研究所 ちょっとときたないけど学者の部屋なんて、しょせんこんなもんでしょう コキちゃんがいっぱい住んでそうだね

←グラフィックかきれいだから当然女のコもきれいなわけだ おわかり？

シェナン・ドラゴン

テクノポリスソフト
☎03-435-0834
6,800円

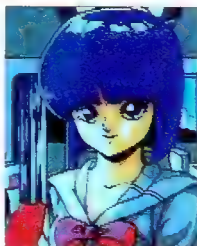
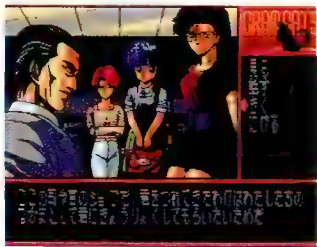
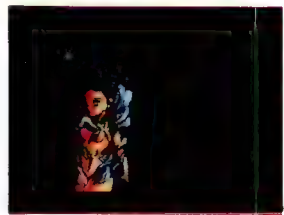
このゲームの主人公は男の勇者、女の勇者、お姫様の3人。それぞれ独立したストーリーを持っているから、どれからやっても楽しめる。まあ基本的には順番どおりにやっていくのが無難(なん)だろう。それはなぜかっていうと因果(いんが)っちゅーもんがあるからよ。因果はまわる風車っていうやんか。まあどうでもいいけどさ。さて話は変わってゲームの戦闘方法の説明だがや。モンスターと出会うと自動的に戦闘モードに入るのは今までのRPGと一緒なんだけどそこからがちょっと違う。画面右下に自分の持っている武器や魔法がカードで表示され、お互いにカードを出しあい、カードにサイコロの目をプラスして強いカードのほうが弱いほうにダメージを与えるというカードダスタイプの戦闘方式なのだ。戦いに勝つと相手のカードをすべて手に入れることができるからどんどんカードのパターンが増えていくってわけだ。

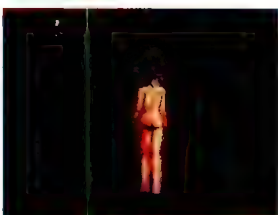
出てくるモンスターもカワイイし、もういうことはないね、うん。

←これが戦闘モードの画面 この画面たとえばって、モンスターも憎く見えてくるから不思議といえば不思議 音楽のほうもノリがよろしいようで、ハイ

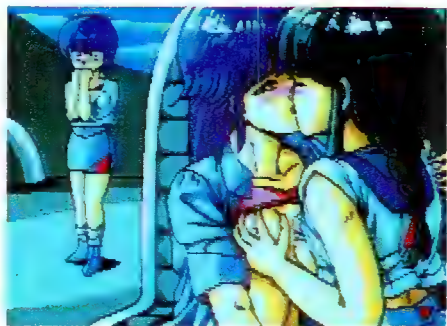
←ご紹介しましょう!! こちらがぶりてぃモンスターのワーウェアタイガー嬢!!

グラムキャッツ

ドット企画
☎03-835-4959
7,800円

ごくふつうの女子校に通う17才の少女、浅見さやかは、いつものように学校に向けて家を出た。しかし、通学途中で何者かによって誘拐されてしまう。連れて行かれたのはイーグルという秘密組織の本部。そこでさやかは、地球と友好関係にあるエイリアンが裏では人間を食料にしているというショッキングな話を聞かされる。そしてそれらのエイリアンたちが拠点にしている桜桃アカデミーという女子校への侵入捜査を依頼される。さやかには本人が気づいていないエスパーとしての能力があるというのだ。イーグル本部でトレーニングを受け、能力を高めていくさやか。生徒として桜桃アカデミーに侵入した彼女を待っていたのはちょっと危ないアカデミーの実態だった。寮の屋上で女のコ達が抱き合う姿を見たさやか。男子禁制の秘密の花園で展開される禁断の遊戯。これが女子校の実態なのか。最初はさやかに心を開いてくれなかったクラスメートたちも、やがて彼女に心を開いてくれるようになる。入れないところには、変身能力を使い学園を調査する彼女はエイリアンの陰謀を阻止することができるだろうか。情報を得るためにエッチなことをしなければいけないさやかなんだけど、そのシーンがなかなかごっくんなこのゲーム、絵のきれいさと全シーンに施されたアニメーションはなかなかなものだ。

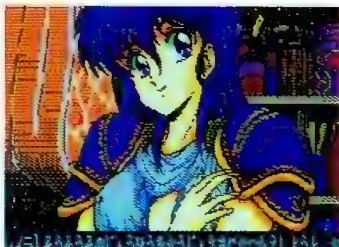
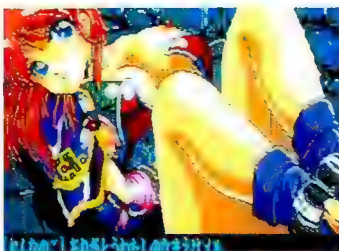
◐これが主人公の浅見さやかちゃん とってもかわゆい女のコよん

◐通学途中に連行され、目覚めるとそこは秘密組織イーグルの本部だった 何も知らずに連れてこられたさやかの不安な顔が哀愁(あいしゅう)を誘う でもやっぱかわいい♡

売りモノはスゴイアニメーション

◐変身シーンの最初、くるくると回転しながら服が破れる まるでテヒルマンを想像させますねぇ もっとも、さやかちゃんはかわいいコネコちゃんに変身するんだけどね ハッとするほど絵がきれいなんだにゃん

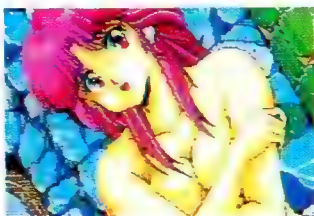
◐変身中間シーン むくむくと毛がはえてきます 毛といっても変なことを想像しないように けっこうこの辺になるとケモノになるんだって実感がわいてきます となりの女のコ、変身したらコワイだろうなぁきっと

◐変身後半シーン しっぽもはえてあとは、4つ足になるだけ ここまでくると、ちっちゃくなってネコになるまで、ほとんど時間はかからない これで小さなところも楽に通ることができる それにしてもかわいいネコだ

きゃあ、エッチ!

◐寮の屋上でさやかが見たものは!! でもおどろくことはない こんなことは日常茶飯事なのだ ビックリッ!!

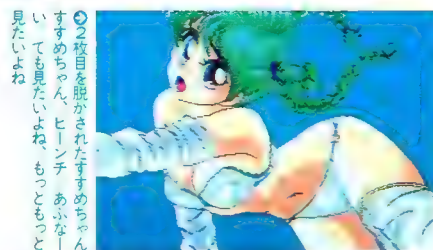
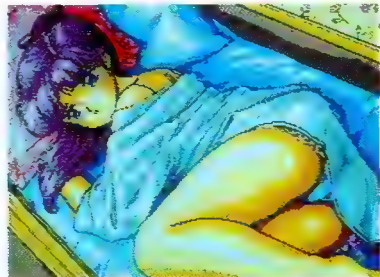
ドラゴンナイト

エルフ
☎03-5386-9022
6,800円

主人公はヤマトタケルという剣士。旅の途中ある大きな町立ち寄った。豊かな森と大きな泉に囲まれたその町はなぜか人影が見られない。不思議に思ったタケルの前に1人の少女が現れ、タケルが予言者の告げた勇者であるという。この国の水の女神が6つの宝玉を奪われ石に変えられたのだ。勇者であるタケルは宝玉を取り戻し、ストロベリーフィールズに平和を取り戻すことを決意するのだった。

とらわれの女戦士レイラ　モンスターを倒し、早く彼女を助けなくては!!　助けるときっといいことがあるだろう、きっと

このコもとらわれの戦士の1人、メルちゃんだぁ　いえいえお礼なんて、モンスターの1匹や2匹　鼻血が出ますよーっ!!

ルルちゃん、いけないよー、若いコがそんなカッコしちゃ、カゼひいちゃうんだからーっ、もう。ホントに人助けというのはきもちのいいものですね

雀ボーグすずめ

ポニーテールソフト
☎0722-85-2060
7,800円

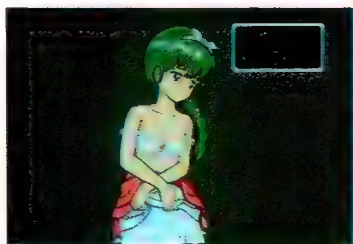
ハリウッドを夢みるすずめちゃんは、ある日生き別れになったおじいさんに再会し、サイボーグに改造されてしまう。そして麻雀戦士となったすずめちゃんのまえに様々な試練が待ち受けることとなったのだ。ゲームは基本的には2人麻雀で、とにかくさきに3回勝ってしまえばいい。負ければ脱いでくれる敵の女のコもけっこうかわいいからエッチなキミも大満足なのだ。すずめ、世界はキミの手にかかっているのだ。

2枚目を脱がされたすずめちゃん　すずめちゃん、ヒーンチ　あふなーいても見たいよね、もっともっと見たいよね

こちらはポニーテールかカワイイみゆきちゃん　ちょっとロリータだね

敵のセーラちゃん　敵とはいえなかなかのプロポーション　もう燃えちゃいます

麻雀刺客

日本物産
☎06-353-5211
9,700円

日本一の腕前を持つ雀士であるキミを裏の麻雀界に引きずりこむために送りこまれる麻雀刺客たちと麻雀の勝負をおこなうゲーセンからの移植ゲーム。キミの相手になるのは5人のかわいい刺客と、まだ刺客になれない戦闘員の美少女たち。戦闘員のコたちはキミに勝って名を上げようと必死だから手ごわい存在なのだ。刺客たちには3回、戦闘員たちには1回勝てば次の相手に進むことができ、勝つごとにムフフ画面見ることができるってわけだ。女のコたちはウェイトレスとか、女子校生とかいろんなパターンがあるから、退屈はしないはずだ。女のコたちはみんな、どっかで見たことのあるようなコばっかりだから楽しんで脱がすことができるぞ。でも、油断は禁物ってことだね。

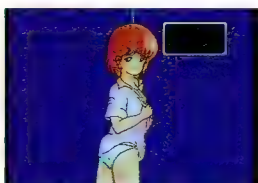
最初に登場するのか、ハコ点のらんまちゃん きっさ店のウェイトレスなのだ 無差別格闘の名手(?)らしいから相手としては文句なし

勝ってしまえばこのとおり 自信満々たったらんまちゃんもはらりはらりと脱いでいく 花も身もある乙女の姿 なんていい眺めでしょうか

こちらは戦闘員のヒトミちゃん あらわなお姿はポイントがたかいぞ なんたって、××のところが……思わず鼻血か出てしまいそう

見たことあるよな～、ないよ～な 女のコたちがせーぞろい

● ハコ点のランマ

らんま のパロディ・男にはなりません

● 万棒のナウシカ

風の谷のナウシカのパロディ 今回はいもむしヌキ

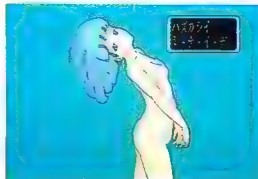
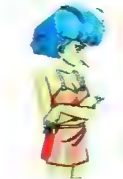
● サイコロのマドカ

きまぐれオレンジ・ロードのまどかにそっくりさん

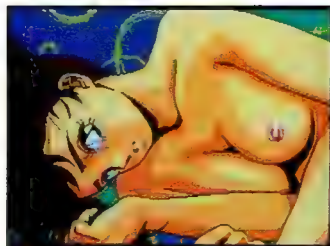
● マット使いのエミ

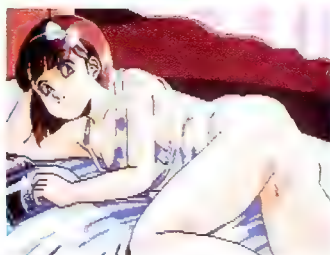
マジカルエミといわれればそんな気がするけど

● 投げ点棒のマミ

クリィミーマミという人気番組がありました

ピンクソックス

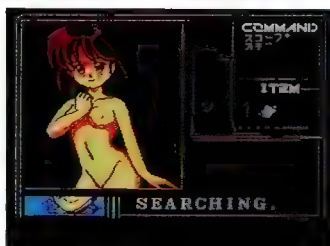
ウェンティマガジン
☎03-780-6570
2,800円

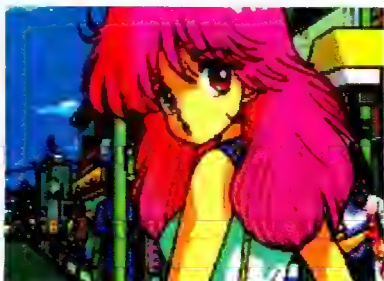
3人の女のコがとにかくカワイイ。思わず興奮してよからぬ妄想にはまってしまいそうです。ソフトの内容はというとディスクマガジン形式で、いろんなゲームが入っているというおなじみのパターン。個人的にはどしどしふんどしがお気に入り。くだらないけど、なんかカワイくって、とっても楽しめる4コママンガ。もちろん、カワイイ女のコがいっぱい脱いでくれるからなまつば、ゴックンのゲームもあるよ。

←少女の考えてることはわからん まなみちゃんはめいっぱい色気をふりまいてくるのだ カットが少ないがキレイなので許しましょう

→ピンクソックスギャルのまなみちゃん いかにもういういしい彼女は、やっぱりピンクのくつ下をはいているのだろうか? 思わず想像をたくましくしてしまうのであった

←こちらは大好評の鍵穴シーンの一部 鍵穴のむこう側ではうひょひょ娘がどじょうすくいを踊っているかもしれない……なんていうのはウソ

ピーチアップ

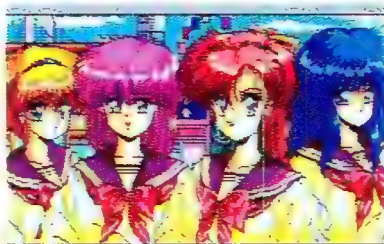
もものきはうす
☎0722-27-7765
3,800円

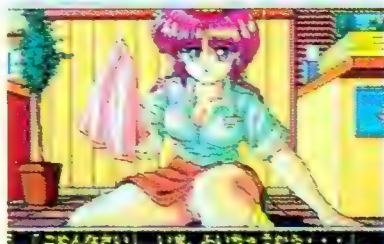
わりとしっかりしたゲームマガジンといっていいでしょう。いろんなパターンのゲームが入っているのでバリエーションのあるエッチが楽しめます。クイズあり、シューティングあり、すごろくありと1本で2度も3度も遊ぶことができます。しかも、そのたびに違った女のコがお相手してくれるのだから、エッチな気分に十分ひたりきれます。まさにエッチソフトの金太郎飴といってもいい過ぎではないでしょう。

←アドベンチャーゲームの1シーン このように女のコが意味不明に脱いでいくのがとっても楽しい 3サイズがデータとして表示されるのがイイ

→いわゆるナンパゲームの一画面 このコわりにひまそーなのにつれないのよ

←世界一周ゲームの画面 このゲームの女のコは、脱ぐときにやたら文句が多い。

きゃんきゃんバニー・スペリオール

カクテル・ソフト
☎03-200-9834
6,800円

このソフトは、女のコをナンパしたいけど勇気がない男のコにピッタシのナンパシミュレーションともいえるゲーム。36人の女のコを完全取材し、職業、タイプ、血液型別にいろんな女のコが登場するのだから、超リアル。シチュエーションも、なかなかありがちで自然だから、ナンパの練習にはピッタシって感じだ。ポイントは女のコに対する愛情と思いやりを持って接すること。オタクしてると嫌われちゃうぞっ。

胸キュンの女子校生!! ワクワクしちゃうよねっ さぁ、かんばれっ

失恋旅行中の女子大生、1人中庭にたたずむ キミは彼女のハートを射止められるか!!

仕事に生きる制服ギャル エッチのほうも一生懸命なんだろうか!?

フォクシー

エルフ
☎03-5386-9022
6,800円

さて、お色気シーンもバッチリのシミュレーションゲームの登場だ。強い男が好きな女のコたちが、「戦いに勝ったら私を好きにしていいわよ」とばかりに迫ってくるよだれもののゲームなのだ!! 各ステージをクリアするとその地区の女のコたちから情報を得ることができ、場合によってはムフフの関係を結ぶこともできるのだ。戦いの場面は全部で16面。キミは戦い抜くことができるだろうか?

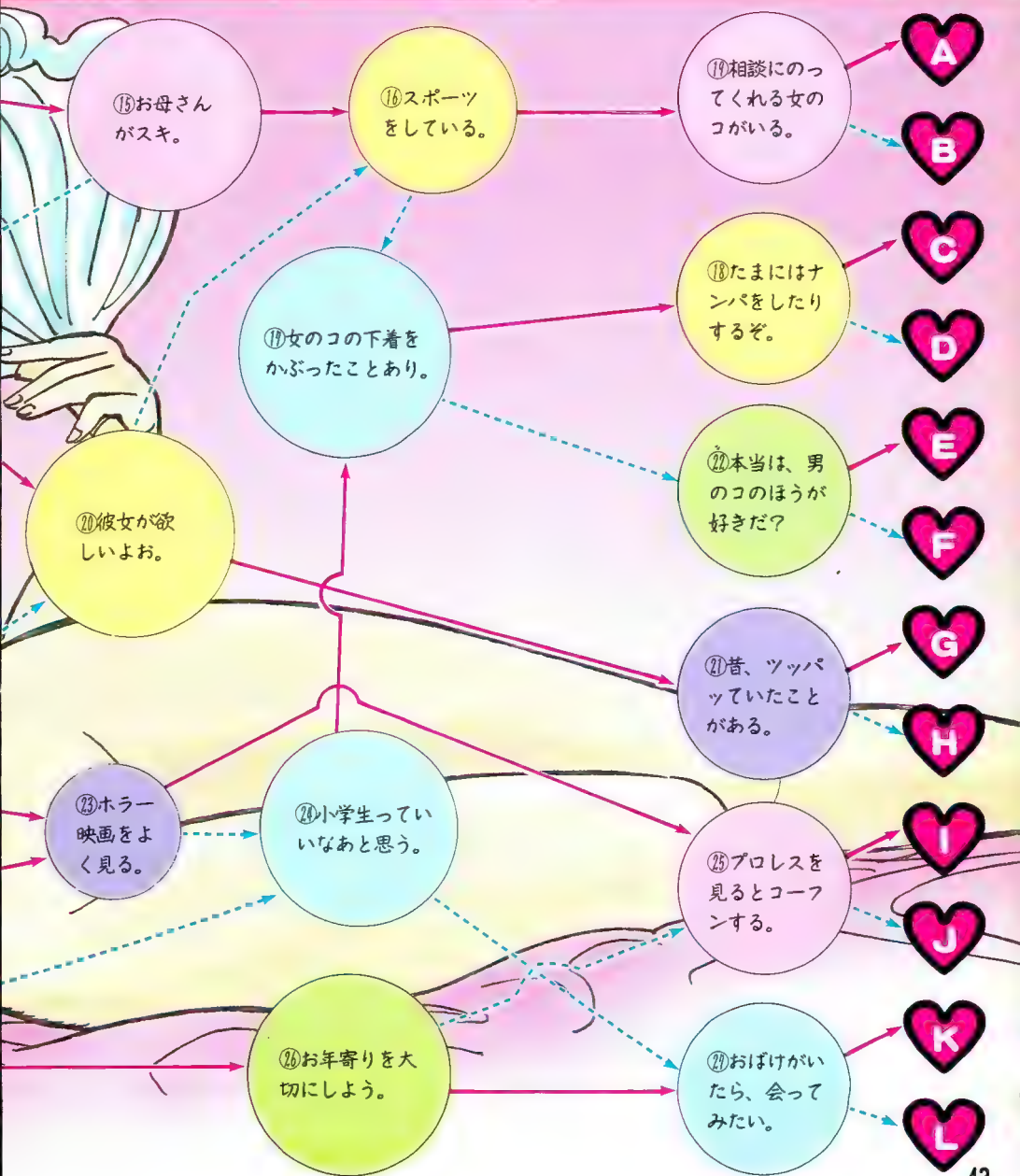
これが戦闘画面 けっこう本格的なシミュレーションゲームになっている 意外にムズかしいのだ これが……

主人公のよきパートナーのユキちゃん 乱暴な口のききかたが魅力的だ

ちょっと控え目だけど、この程度ならPTAも目をつぶってくれるかな

タイプ別攻略法

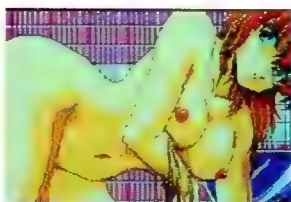
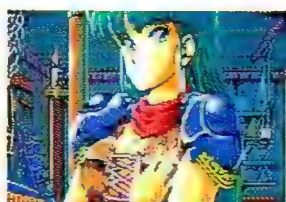
キミにピッタリのコはこんなコだ!!

さて、キミにピッタリのタイプをキミの心の奥からさぐり出してみようと思う。YESなら→印、NOなら⇢印の方向に進み、A～Lの中から、キミにピッタリのお相手を決める。や～っぱりね、と思う人と、え!?ボキってこうだったの?って人もいるかもしれない。A～Lの中で決ったら、そのコをナンパする方法やポイントなんかもあるから、ハリキってやってみてくれたまえ。くれぐれも、正直に答えてちょうだいね。それでは、ヨ～イ、スタート//

A 甘えてみたいお姉さま……タイプ

みんなそろって"あたりめーだ!!ばかやろー"というでしょうが、この、年上お姉さまは、とにかく美人である。そしてそして…じゅるる…プロポーションが○なのである。なぜか知らないけど、熟しているのよねーこれが…あーたまりまへん。いつもは、おすましやさんの彼女たちも、カワユイ、ウブなボーヤには弱いかもね!

こんなコはこうして攻略!

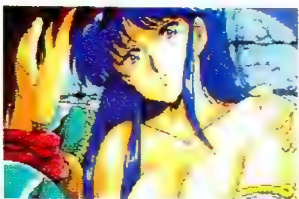
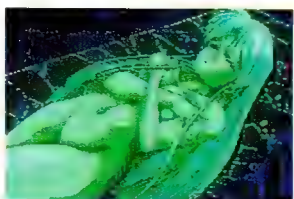
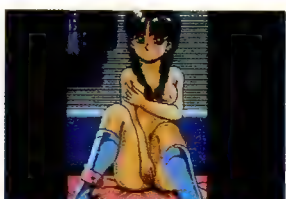
お姉さまに、可愛いがられたーいという君には、つぎのようなポイントをお教えしましょう。まず、キモチワルーイタイプの君はあきらめてくれ。ゴメン、それから、ネチネチおじさんタイプもよしてくれ、ワリー。さわやかに、そして、あまり知ったかぶってはいけない。知ってても知らないふりしてぶきっちょにせまっておくれ!

⇧ドラゴンナイトで女神の塔に閉じこめられた女戦士ジェーンちゃん。ねっねっなかなか色っぽ〜いお姉サマでしょっ可愛いがられてみたい…

⇧同じくドラゴンナイトに登場のマリアちゃん。うわあ、いいのかなぁー、そ、そんな…そんなお姉タマがちゅきてちゅ♡あー、誘惑してして!!

⇧同じくドラゴンナイトに登場の、アニーお姉ちゃま。キリッとした顔に知性を感じますねえ。「ボーヤ、いらっしゃい」なーんて、いわれてみたいよにゃー

B とっても清純。お嬢サマ!タイプ

このタイプは、何不自由なく育ってきている……が、なぜか、淋しいという心のスキマがある。ここで、君の活やくが必要となってくるのだ!!それは、や・さ・し・さ、愛、お嬢サマはこれに、うえている場合が多い。両親が厳しいお嬢サマは、男性との、とくにビンボーな君らとは、お忍びの恋で、一気に燃えてしまうよ。

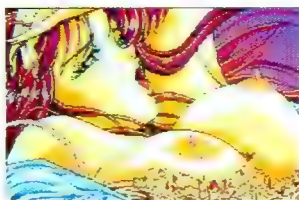
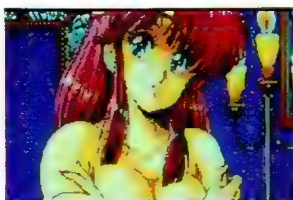
こんなコはこうして攻略!

お嬢サマサマには、常に、紳士的にリードしてあげることがポイントだ。また、ちょっとは教養もほしい所だ。お嬢サマは、白馬に乗った王子様願望が強いので、あくまでも、王子様的に、全身に愛とやさしさと勇気をたぎらせて追ってあげてほしい。すると、かたくなに閉ざされた彼女らのハートも、ふにゃらんととけるだよ。

⇧このよーなコはですねぇ、ハッキリいって、あたしゃ食いたいね!! ほんとにもお、誰か紹介してくんない? ねっ待ってるから……ほんとに待ってるから……

⇧ドラゴンナイトに登場する女神サマ♡体は緑だけど、ナカナカ美しいよね。美しい女神様とお友達になりたい人は、ドラゴンナイトを買うように!!

⇧ピンクソックス2の「やぶって見せてボン」に登場する女のコ。おさげ頭でこのポーズ。ちょっとロリータだよね。いいかい? いいかい? いくよ〜よよ〜

C 妹みたいなロリロリータ！タイプ

いいなぁ、こうゆうコ、好きだなあ、などといってる場合じゃない。このタイプは、よくいわれる、かわいい顔してウリウリ…というやつである。ベビーフェイスとはうらはらに、ほんとはスゴーイ、なーんて想像しちゃったりして…。いつも少女って感じなんだけど、時々すごく、色っぽく見えるときがええんよねへへへ…

こんなコはこうして攻略！

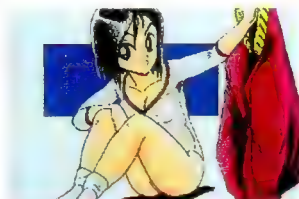
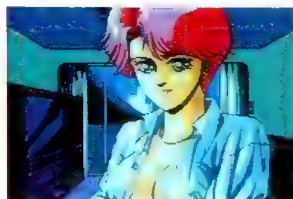
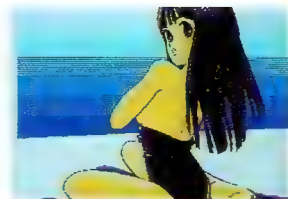
てっとり早くいうと、身近なのは、クラブの後輩や、近所の小学生…オオッとアブナイ!! で、ロリータちゃんとおつき合いする方法は、あくまで、面倒見のいいお兄さんを貫き通すことである。そして、ロリちゃんの気持ちをムムーっと近づけておいて…まだガマンだ!!そうすると、ロリちゃんは、かわいく自分からボタンを……。

↑デ・ジャに登場の女のコ。あー、これはこれは、はしたない顔ですな。このアングルも、けっこーキテマス。デ・ジャは他にもキレイドコが集まってるよー

↑ひゃ〜、とってもかわいいてねすえ。このベビーフェイスに弱いんだわぁ。こんな女のコにかこまれて、1度でいいからハーレムしてみたいなぁ

↑ドラゴンナイトに登場のシーラちゃん。ちょっとおさな気で、ボディの方も子供っぽいところがまたまたくすぐったいてすね。ひとつよろしくしたいトコロ

D 運動大好きスポーツ少女!!タイプ

体を動かすことが大好きな彼女たちは、やっぱりおつき合いするならたくましいスポーツマンと……。ときっと思っているハズ。だからといって、ダラダラと汗を流し、顔に油をためてはいけない。あくまでも、スマートなスポーツマンであってほしい。広い背中と厚い胸に抱きしめられたい彼女たちを射とめるのはキミだ!!

こんなコはこうして攻略！

彼女たちは、わりとボディのチェックがキビシイ……何といってもたくましさにあこがれているから、そこを全面に押せばイチコロだ!! さわやかにさりげなく、「君の髪ってステキだね」なーんていってあげたりすると、たくましいだけじゃなくて、やさしいのねと感動してくれることでしょう。何でも基本は優しさかしらねん。

↑電脳学園Ⅰに登場する万城目ユリちゃん。彼女はとても勝ち気な女のコ。だけど、笑顔かとびきり可愛いので許しちゃいましょう

↑クラムキーツに登場の女子高生ルイ。これて高校生っていうんだから、スコイらねー。ちょっと陰のあるとこなんて、まるて大人ぢゃ〜ん

↑電脳学園Ⅰに登場の神宮寺静ちゃん。高校3年生。プールての彼女の脱ぎっぷりは、なかなかどうして。ご立派ご立派フォトジェニック賞をあげたいね

E ちょっとアブない美少年！タイプ

なーんでココに美少年なのかわかんないけど少年が好きな一部の方々にお送りしましょう。美少年は、たくましさとか汗とか根性とは無縁の世界の人たちだ。体もきゃしゃでナイーブで、デリケートで、ナルシストである。そーそー、王子様のようだといえば、わかってもらえるでしょう。美しければ、いいのだ。

こんなコはこうして攻略！

美少年が好きな、そーでない少年又はおじさんの方々、これは、けっこう競争率が激しいですぞ。このタイプを好きな女のコが、最近メキメキとふえてますからねえ。有無をいわせてる場合じゃありませんよォ、でも、それは心にしまって、優しくガバッと行きましょう。そーです、男の味を教えたりしましょう!! ゼイゼイッ！

⇧この背中といい大きく伸びる影といい美少年にしか出さない哀しゅうがございますねえ 私もこんな風に親が生んでくれてりゃー苦労しねーよなあ

⇧シェナン・ドラゴンに登場する勇者ゲームのなかで、キミが勇者になれるから、つかの間だけど、美少年になりきれるかもしれない

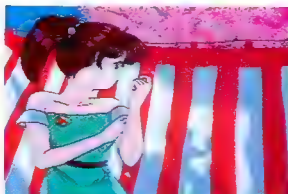
⇧ヒーチアノフのとらふるパートナーに出てくるおさむクン これもゲームの中で、おさむクンは君自身なので、つかの間の幸福を手に入れることができる

F 制服が似あうOL タイプ

いるイル居るいっぱいいるよ、だから、ワリとこのタイプはねらいやすい。9時～5時まで真面目に働いて、さあてとアフターファイブは、さまざまに、夜の顔を咲かせている彼女達。それはまるで、昼と夜の2つの顔を持つ妖し気な妖怪……じゃなくて妖精のようだ。アフターファイブをねらって、さぁ突撃だぁー／

こんなコはこうして攻略！

アフターファイブに生命をかける彼女とするには、会社のまえで、待ちぶせしたり、いきなり、デートのメモを渡したり、昼の生活にはないスリリングな誘い方をしてみよう。そして、おしゃれなカフェバーで、少し彼女を酔わせて、キザでも何でもいいから、自分のペースに巻きこんでしまうのだ。あとはもう、おキマリだよね。

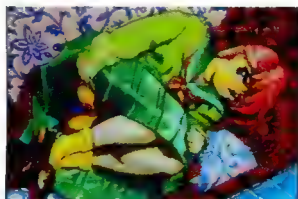
⇧きゃんきゃんハニーの制服キャルスむんむんセットに登場の女のコ こんな女のコが受付に座ってたらうれしーなー、たーのしーなー、やらしーなー

⇧現実的に、こんな肩がどーんと出てる制服ってあるんだろーか。あったらいいなあ。お仕事で肩がこったらホキホキもんであげるのに……え!? いらねーって!?

⇧雀ホークすずめのホッキー麻雀に出てる大人の魅力ムンムルムンのさゆり先生、ほんと、これって夜の華が、咲いてるなぁって感じだよね

G ちょっぴりコワイ。ツッパリ タイプ

このタイプの女のコは、一般の女のコたちより、ススんでいる女のコが多い。極めてるコもなかにはいる。でも、そんなツッパリ少女がほれたらさぁ大変。けっこう一途で、ガンガンつくしてくれちゃう。うれしーじゃあーりませんかぁ。そして、「あんたー」なーんて、横で「オギャアオギャア」なーんて、知ーらーないよー。

こんなコはこうして攻略!

ツッパリと幸せな家庭?を築きたいあなたはツッパリよりツッパってビシビシ迫るか、ツッパリを更生させる方向にもってくよーな心の広〜い人で迫るか2つに1つだ。例えば、ケンカを売られても、こわいけどかっこつけて〝かゆいかゆい〟などとかわしておいて、いきなりブチュッとやってしまう…とツッパリもかわいくなっちゃうかも。

⇧雀ボーグすずめに出てくる早苗ちゃん この、チラッと見えてるブル……ブルマーがHですね。スカートのなかのひ・み・つって感じカナによる

⇧ピーチアップ3に登場の女のコ。これはけっこうポイント高い。ボキもお気に入り〜っ。ボサボサっとした前髪が、不良っぽくてかっこいい!!

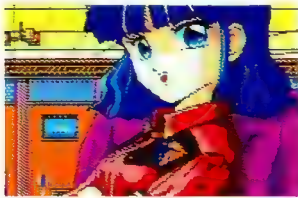
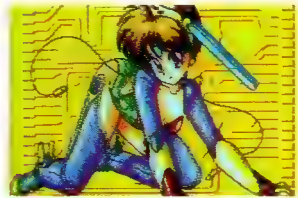
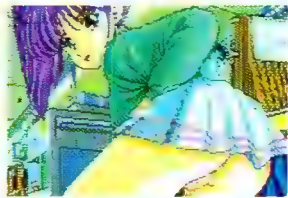
⇧オオオオッ!! いいのかよォ。見…見えちゃうじゃないかあー。あー、よく見ると、手が縄でしばられてるゾォ!!

H はっきりいって遊び人! タイプ

はい、お待たせ〜♡私達、ハッキリいって遊びまくってまぁーす♡私達は、ナレてまあす。でも、誰でもいいっていうんじゃなくってー、好きなタイプの幅が広いっていってほしいわぁ/

だってぇ、人にはどこか1ついいところがあるっていうでしょー。私達は、そこを見つけるのがふつうのコより、得意ってことなのー。

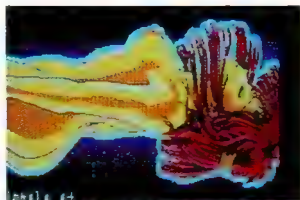
こんなコはこうして攻略!

このように、お遊び大好き女のコは、とにかく〝楽しい〟と思わせたら勝ちなんですねえ。だから、旅行先や海なんかで、アバンチュールなんかも夢ではない。ただ、つまんない人だと思われると、彼女たちは次を探すことにすぐ切りかえるので、そこんとこ注意して、楽しい話題や、ハッとするようなアプローチをしてあげてほしい。

⇧きゃんきゃんバニースペリオールに登場する女子大生。このコは友達の失恋旅行のつきそいできている。アバンチュール目指して頑張るんバ

⇧雀ボーグすずめに登場する、SFチックな美少女エヌエフちゃん。最初、写真を見た時、頭にカマがささってるように見えてビビッた

⇧デ・ジャに登場する美少女 だけど見て見てぇー、この大胆ポーズ、いかにも誘うような目つき。こ、この下着のくいこみ具合いが何ともいやらしー

I おもいっきりH。いん乱タイプ

“誰かいいコいないかなぁー”といつも頭のなかは、男のコとHなことがつまってる女のコがこのタイプ。はっきりいってスキモン。日頃からボディがウズウズしてるので、ふだんでは考えられないようなプレイが楽しめること間違いナシ。ただし、楽しむだけじゃなく、このタイプの女のコは、キミにも注文がいろいろあるかもね。

こんなコはこうして攻略!

みんなよく聞け、喜べ!! このコ達はいきなりさわっても怒んないよ～。むしろ感じてくれちゃうのら。「つん」「ああ～ん♡」なーんて、打てばひびくとは、まさにコレだね。このタイプは、キミのH度もかなり影響してくる。キミがHであればあるほどヨイのだ。さあ、キミの一番得意なことだろ!? さぁ、いい汗かこう!!

いい、いやらしいなあ、この体のしなり方か… まったくこの姉ちゃんは… 私のトコに来なさい、私の所に来れば体にいいこともっとしてあげるのに…グスン

テ・ジャに登場するお姉ちゃん。この半ケツ娘!!え!え!?え!!あっ!!見えてるそ見えてるそ!!まったくも～近頃の娘はいいですね…

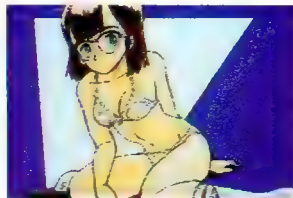
デ・ジャに出てくる女のコ。体にたくさんの傷がある!!もしや…これはSMプレイってやつかあ～?痛いたろうなあ…かわいそーにー。ビシッバシッ!!

J 勉強大好き! インテリ少女タイプ

私達、勉強が大一好きなの。でもガリ勉っていわないでね。ちゃーんとピンクいお勉強もしてるんだから。私達、物知りな男のコが好きなの。オタッキーなあなたでも物知り君なら……ステキ♡って思えるわ。物知りになって私達と知恵くらべをしましょ。そして、見事勝ったら…。ねぇ、はやく来てぇ～♡(ホイホイ)

こんなコはこうして攻略!

このタイプは、自分がデキルということに、少しだけコンプレックスを持っている。だから、コンプレックスを感じさせない、自分よりも、キレる男が好きなのである。いつも羨望(せんぼう)の目で見られてきた彼女達は、羨望するということにあこがれているのである。キミも、デキル男になって、彼女に尊敬されたら、オッケイだ。

クラムキャッツに登場の知性あふれるお姉さまミリー。ミリー女史って感じだよね。またまたこれでも高校生っていうんだからたまげたね

電脳学園Iで最初に対戦する相手の芹沢博子ちゃんだぁ。負けたときの、はずかしそ～な表情がとても愛らしい。ちなみに恥脳指数はいくつかな!?

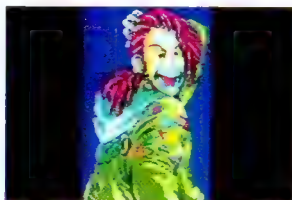
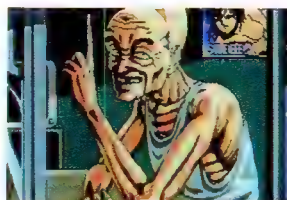
ピンクソックス3に登場する女のコ。ア、アレ!?これってもしかして、ひとりHってヤツ!?いいねえ、かわいいコだと絵になって、ボキていか…オゲロ～

K 救いようがないゲテモノ タイプ

本当は、のせたくなかったー。見たくなかった皆さまごめんなさい。でも、この手が好きな変わり者の皆さんこんにちは。まぁ、ゲテモノさんのいうことには「おぞってあげるがらいらっじゃ〜い。」とのことでした。アブノーマルなキミには、思いっきりハードなスプラッタプレイを楽しんでいただけるでしょう。

こんなコはこうして攻略!

ゲテモノと仲良くなるにはどうしたらいいかった?んー、私思いますに、ただただ血にうえたゲテモノさんに見つかっちゃえばいいんじゃないでしょうかねー。そして、さらに逃げない。ゲテモノさんのされるがままになっちゃうっていう。それしかないんじゃないでしょうかねえ。死んじゃっても知りませんがね、あたしゃー。

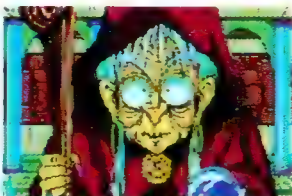
テ・ジャの一番初めに登場するケテモノ　名前は〜、ない　好きな女のコの名前でもつけてやってくれ!　みちよ、さやか、らりこ、くまよ、とかね

テ・シャに登場のケンチってやつ　このお下劣な顔を見よ!かわいい女のコの皆さん、くれぐれもこんなヤツに捕らないよーにして下さいね

ヒンクソックスに出てくるのぞき穴の管理人のケテモノオヤシ　この体のスジが、ハ虫類みたいて気持ちいいでしょ?E・Tのような彼ってどう?

L 好みはかってだバアさん タイプ

ナゼだ!ナゼなんだー　ナゾだ……。キミたちは、もっと若さを求めなければいけない。バアさんナンパしてどおするつもりなんだー。私は叫びたい!!　ばっかやろうろう……。ふっ、まあいいさ、キミの好きにすれば…。でも、いっとくぞ、これだけはいっとくぞ…。このお婆さま方は、もう、すでに、上がってるんだぞう!!

こんなコはこうして攻略!

それでは、気をとりなおして、バアサマ講座をおっぱじめたいと思いやす。まぁ、かつては、バアさまも、美少女であったと信じてお話をいたしましょう。まず、攻略としては、肩たたき!!これは効くぞぉ!!まちがっても、ふり向きざまに、熱〜いキッスなんてしちゃあいけない。モチをつまらせたようにポックリいってしまうからだ!!

きゃんきゃんバニースペリオールに出てくる店番のバアちゃん。口は悪いがなかなか気さくなバアちゃんなのだ。水玉のTシャツとは、お若いお若い

トラコンナイトに登場する予言者のババさま。この人は、若い時もこんなんだったのだろーか　すっげー顔だべよ。でも、お年寄りは大切にしよう

テ・ジャに登場するエキゾチックなお婆さん　ちょちょっと大顔てコワイけど、なかなか表情はやさしそうだ。ゲームては、わりと重要なバアさんなのた

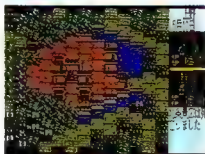
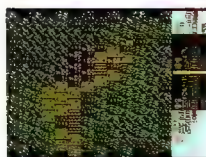
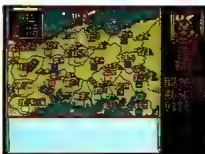
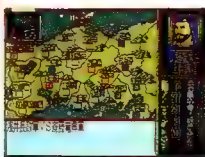
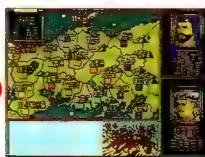
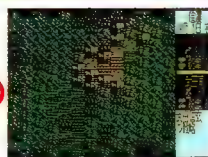
歴史の散歩道

歴史シミュレーションゲームといえば光栄だが、このコーナーではゲームをプレイするということよりも実際の歴史はどうなっていたのかということに主眼をおいて、ドラマチックな歴史の数々をゲームを通して体験してみようというコーナー。知りたい史実があったら送ってほしい。詳しくレポートするぞ。

戦国群雄伝・川中島の合戦

北信濃に5郡を領する豪族、村上義清をはじめとする4人の武田信玄に敗れた領主たちは、復讐を胸に越後の上杉謙信を頼ってきていた。一方、信玄は領土拡大を狙い、信濃に進攻する。

史実上の川中島の合戦における布陣図

↓2国の上野で謀叛(むほん)が発生した

↓勝つことができた。捕らえた7人の武将を逃がして退却

↑1561年6月、信濃に攻めこむ。信玄はいなかった

↑うまく武田軍が信濃に入ってくれた

同年10月ついに、第1回目の戦いが勃発。1555年4月、第2回目合戦。1557年4月、第3回目合戦。そして、永禄4年(1561)9月、一般に「川中島の合戦」と呼ばれる、第4回目の合戦がはじまった。

プレイヤーは上杉謙信

ゲームのポイントは、信濃(5国)で謙信と信玄が1561年の9月に戦うことにある。そこで考えた方法は、①信濃に攻めこむ②ここをなんとか奪い取って退却③そして6国にいる信玄がうまく移動してくれるのを祈る④あとは1561年9月に攻める。

ゲーム上で再現するための行動

↑ついにときは来た!川中島の合戦の再来だ

↑なんとか成功した。今度は、信玄になろうかな

三国志Ⅱ

史実にみる劉備の足取り

「蒼天已ニ死ス。黄天当ニ立ツベシ」後漢末、太平道の教祖、張角率いる大規模な反乱が発生した。俗にいう黄巾の乱である。はじめ、黄巾賊討伐の義勇兵に応募した劉備は、関羽、張飛と出会い、義兄弟の契りを結ぶ。有名な桃園の誓いである。賊討伐に功を立て名をあげたのち、各地を流浪の末、陶謙から徐州(16国)を譲られ、孫乾、麋竺を仲間にするも、呂布に破れ、のちに生涯の敵となる曹操(10国)に迎えられた。

当時、曹操の勢いは隆盛を極めていたが、皇帝から帝をないがしろにする曹操の暗殺を託された。しかし、あと一歩というところで秘事が露見し、劉備と曹操は生涯、敵対することになる。

劉備の足跡をたどる

シナリオ1で、劉備が蜀の国を取るまでを再現するわけだが、今回のポイントは、①幽州(2国)から徐州(16国)、荊州(19国)へと史実どおりの移動をする②劉備配下の有名な武将はすべて召しかかえる、の2点。①はわりとかんたんだが、②は大変。在野の武将なんかどこに潜んでいるかわからないので捜すのに一苦労。詳しくは右のイラストを参考にしてほしい。一抹の不安を抱きつつ、ともかくゲームスタート。

開始直後の劉備は武将が少ないので、他国から引抜き、頭数がそろったらおもむろに戦争する。内政をほとんどせずに移動。戦争の繰り返しによる国力の疲弊と、その間に他国は着々と力をつけているという、再現とはいえあまりに困難な状況を作りださなければならない。ほとんどマゾともいえる所業だが、劉備の流浪の苦しみがひしひしと伝わってきて、感激もひとしおだ。

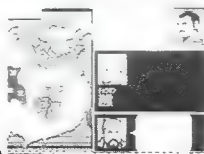
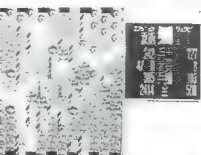
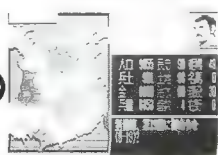
↓史実における劉備配下のおもな武将とゲームでの登場国

時代	武将	国	備考
旗上げ時	関羽	4	一騎当千の剛将。智略にもすぐれ、手足となって働いた。
	張飛	4	関羽とともに劉備の義兄弟。同じく猛将だが、人格的には欠点も多かった。
徐州時代	孫乾	16	文官で初期の忠臣。内政を担当し、領民をよく保護した。
	麋竺	16	文官。孫乾とともに劉備を支えた
小沛・汝南時代	趙雲	3	文武兼備の勇将。劉備、劉禅と二代につかえ蜀のため忠勇をまっとうした。
	簡雍	9	劉備とは旧知で、主に外交で活躍した。
	周倉	10	関羽につき従い、片腕として働いた。
	関平	―	関羽の養子。父子で荊州を守った。

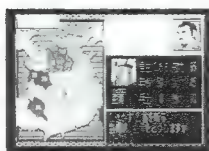
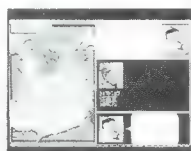
↑ゲーム上で配下にしたおもな武将とその場所

↓シナリオ1でゲームスタート

↓やった、趙雲を発見 もちろんすぐ召しかかえる

↑弱小であるがゆえ、積極的に動かなければ活路はない

↑やっとの思いで徐州にたどりついたものの、周りは強国

↑劉備・董卓軍VS袁術・孫策軍。4か国入り乱れ大激戦!

↑幾多の困難の末、ついに荊州に入ったが蜀はまだ遠い

諸葛亮を捜せ！

なんとか荊州に入ったが、今回の目標は入蜀（蜀の再興）。まだまだ実力不足なので、豊かな荊州で兵馬を養いつつ、武将の確保にあたった。がまんすること3年、ついに益州攻略に乗り出した。連戦連勝の勢いで劉焉を倒し、いつでも入蜀できる準備は整った。しかし、かんじんの諸葛亮をまだ配下にしていなかった。荊州で捜しまくってもいっこうに見つかる様子がない。おかしいと思っていると、前作「三国志」ではシナリオ1で諸葛亮は徐州に登場することを思い出し、さっそく徐州にむかう。そして16国の在野で諸葛亮を発見した。

↑君主をとらえる

↑諸葛亮を発見

■史実における劉備配下のおもな武将とゲームでの登場国（後編）

時代	武将	国	備考
荊州時代	諸葛亮	16	字（あざな）は孔明　劉備の軍師、蜀の丞相（じょうしょう・政治の最高職　総理大臣にあたる）として活躍　「三顧の礼」（さんこのれい・劉備か孔明を配下に迎えるべく孔明の山荘を訪ねた際、2度までは留守で、3度目にしてようやく会うことができた）など多くの逸話を生んだ
荊州時代	龐統	19	副軍師。孔明とともに「伏龍鳳雛」（ふくりゅうほうすう・「伏龍」は孔明、「鳳雛」は龐統のこと。ともに大人物になることのたとえ）と並び称せられたが蜀政略の最中戦死した
荊州時代	黄忠	21	五虎将（ごこしょう・劉備の蜀平定後、関羽を筆頭に、張飛、趙雲、黄忠、馬超の5人を最高軍指令官に任命した）の1人。老いても勇猛だった
荊州時代	馬良	19	馬謖（ばしょく）の兄　「白眉」（はくび・馬氏の五常と呼ばれた兄弟5人いずれも優秀だったが、眉の白かった馬良が特に優れていた。転じて優秀な人物のことを「白眉」という）として有名
荊州時代	魏延	21	勇猛だが、孔明の死後、楊儀（ようぎ）と対立し敗れ、殺された。
益州時代	馬超	／	馬騰（ばとう）の子。五虎将の1人。涼州（りょうしゅう）滅亡後劉備に仕え、いとこの馬岱（ばたい）と活躍
益州時代	法正	32	劉璋（りゅうしょう）に仕えたが、器量のなさに見切りをつけ、劉備の蜀攻略の手引きをした。
益州時代	厳顔	33	黄忠と同じく老いてなお蜀につくした。

成都入城

荊州でようやく落ち着きを得た劉備は、司馬徽と出会い、「伏龍、鳳雛のうち1人を得れば、天下を取るのも易かろう」と聞き、孔明を訪ねる。三顧の礼で自分を迎えた情に感じ、孔明は劉備に「曹操、孫権の勢力がまだおよばない荊州、益州を得たのち、孫権とは同盟を結び、曹操を倒す」という天下三分の計を授けた。我が意をえた劉備は着々と力をたくわえ、赤壁の戦いを経て荊州四郡を手に入れた。次は蜀の地、劉璋の治める益州である。そんな折、劉璋は曹操の脅威を感じ、劉備に救いを求めた。しかし、使者の法正は別なことを言った。「劉璋は臆病者で今の時代を乗り切ることはできません。劉備殿、蜀を取り、天下を取りたまえ」願ってもない話である。だが、劉備はためらった。「劉璋はわたしの同族。これを討つのは忍びない」龐統が進言する。「蜀の地に善政をしき、劉璋を厚く遇してやれば、なんら信義にもとることはありません」ついに劉備は決断した。兵を率い蜀に乗りこんでいく。劉璋はあわてて軍勢を送るが、劉備軍は次々に打ち破っていく。孔明の援軍も得て、ついに成都城にたどりついた。城には精兵3万がたてこもり、徹底抗戦を試みようとした。しかし劉璋は、「わしの不徳のために、民を苦しませるのは忍びない」と、降伏を申し入れた。

ここに劉備は念願の入蜀を果たした。時は214年、挙兵以来30年の歳月が流れていた。

■蜀の最大版土・関羽敗死後、蜀は荊州を失った

赤壁の戦い

雌雄を決する赤壁の戦い

華北に依る袁紹父子を滅ぼした曹操は、いよいよ天下統一に向けて動き出した。劉表の跡を継いだ劉琮を降伏させ、劉備を一戦して破り、荊州を掌中に収め、208年、怒濤の勢いで孫権の依る呉の地に迫った。

呉では、曹操の大軍を前に、「曹操は天子を擁し、これに逆らうのは逆賊の汚名を被ります」張昭ら、降伏をすすめる非戦論と、「孫堅公以来、三代にわたりこの地を治めてきました。何で降伏などできましょうか」黄蓋ら、あくまで抗戦しようとする決戦論とに国論が真っ二つにわかれ、当の孫権でさえ、開戦か降伏かで揺れた。そんななか、魯粛の、「降伏したら、曹操は我々を厚く遇するでしょう。しかし、あなたのいる場所はありませんぞ。劉備とともに曹操にあたるべきです」との一言に開戦を決意、周瑜を総大将として劉備軍とともに赤壁に陣をしいた。

長江をはさんでにらみあったまま、両軍ともに大きな動きがなく、曹操は持久戦を決意し、船を鎖でつなぎ、さながら水の要塞と化した。地力で劣る孫権軍は持久戦を嫌い、戦局の打開をはかるべく軍議を開き作戦を練った。その席上、周瑜の作戦に宿将黄蓋が異をとなえた。怒った周瑜は黄蓋を満座の中、杖でうちすえた。辱めを受けたことに憤慨した黄蓋は、ひそかに曹操に密書をおくり、降伏を申し入れた。間者により、いきさつを知った曹操は投降を受け入れ、機をみて内応するよう話がまとまった。

東南の風が吹いたある日、黄蓋は10隻余りの船を率いて曹操の陣に向かった。それを見た曹操は、「ややっ、船の喫水が浅い。もしや策略では」危惧したのもつかの間、船は突如として火を吹いた。それもそのはず、船には投降兵の代わりに枯れ草や薪が満載されていた。黄蓋の投降は周瑜の「苦肉の計」だったのである。

炎とともに突入してくる敵艦に、船を連結していた曹操軍は動きが取れず、次々となすすべもなく炎上し、東南の風により陸上の陣まで焼き払われ、曹操はわずかの手兵とともに命からがら落ちのびた。大敗北であった。

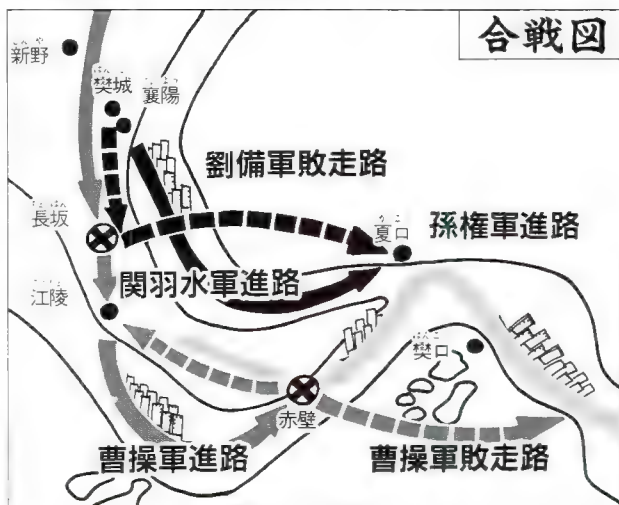
ここに曹操の天下統一の野望は砕かれ、時代はのちの三国鼎立へと動くのである。

主な参戦武将

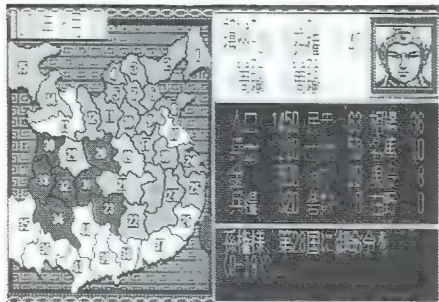
小説の影響が強いせいか、赤壁の勝利は孔明の力のように思われているが、史実では周瑜らの奮闘によるものだった。彼らをちょっと紹介する。

戦いの主役達

周瑜(しゅうゆ)……親友の孫策を援け、のち孫権に仕えた。美貌の持ち主で、知略に優れたが、若くして死去した。

黄蓋(こうがい)……孫堅以来三代に仕えた宿将。武芸に秀で、数々の功をたてた。衆望もあり、兵卒に慕われた。

3者の立場から赤壁を再現

今回の課題は、208年に赤壁(28国)を舞台に曹操が孫権・劉備連合軍と戦うところにある。これをシナリオ4ではじめて3者の立場からそれぞれ再現するわけだが、実をいうとちょっとだけズルをさせてもらった。というのは、戦場となる28国はシナリオ4では空白地で、再現するためにはここを孫権の領国としなければならない。孫権でプレイする分にはいいのだが、曹操・劉備の場合は如何ともしがたく、やむなく最初は複数プレイで始め、周瑜・黄蓋をはじめとする武将を28国に移動したのち、コマンド19の終了を選び1人プレイに戻した。

それでは、天下分け目の大勝負、各陣営の奮戦記をひもといてみると……。

戦いの舞台の28国。まさに3者の係争の地である

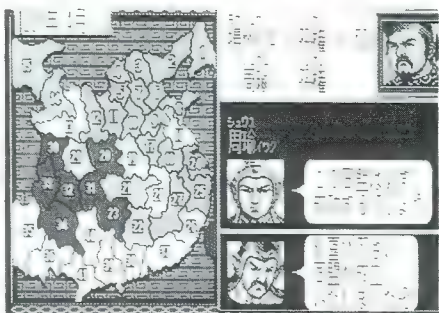
28国のHEX画面。遠い昔、曹操が、孫権が、この地で戦った

赤壁の戦いの勝利者!! —孫権編—

孫権でプレイする場合のポイントは、劉備と同盟を結ぶことにある。それさえかなえば、あとは武将を28国に移動し、曹操の攻めてくるのを待つだけ。と、口でいうのはやさしいが、実際は大変であった。相性が悪いのか、なかなか交渉がまとまらない。しかたがないので、贈り物をして敵対心を下げる。しかし、劉備はそれでも首を縦に振らない。ついには婚姻まで使い、同盟締結した。

そして、武将を28国に移動する。攻められやすいように兵を少なめにした。降伏勧告など、曹操に敵対行為をしかけるのもいいだろう。

いよいよ曹操が攻めてきたら、さっそく劉備に使者を送って援軍を要請する。律儀にも武将3人、1万5千の兵をおくってきてくれた。苦労したかいがあったというものだ。

戦いのほうは、曹操軍強く、序盤は苦戦したが、劉備軍の加勢もあり、周瑜の嵐のような火計と黄蓋らの奮闘によって、史実どおり曹操を撃退した。呉の地は守られたのだ。

同盟交渉成功の図。本当は史実どおり魯粛を使者にしたかったのだが、何回やっても成功しなかったのだ

戦いのポイント　難易度小

1. 劉備と同盟を結ぶ
2. 曹操が攻めてくる
3. 劉備に援軍を求め劉備との共同軍で戦う

漁夫の利を得た劉備軍 —劉備編—

3者のうちで、もっともむずかしいのが劉備の場合だろう。

まず、贈り物などをして敵対心を下げ、同盟を結ぶのは孫権の場合と同じ。しかし、そのあとが大変。何といっても、曹操が孫権に攻めこんでくれないと話にならない。まさに他力本願だが、指をくわえて見ていてもしかたがないので、二虎競食の計をかけて、孫権に対する曹操の敵対心を上げる。戦争のおこる確率を高くするのだ。両者に同盟など結ばせてはいけない。

謀略をめぐらしつつ待つこと半年、ついに曹操が呉に攻めこんだ。孫権が周泰を使者として援軍を求めてくる。もちろん快諾し、諸葛亮、関羽など2万の兵をおくりこんだ。呉軍と呼応して敵の総大将、曹丕に狙いを定め、画面の端に追いこんで火計によってダメージをあたえ、一斉攻撃で討ち滅らした。たまらず曹操軍は退却し、ほとんど戦わず両者の隙をついて漁夫の利を得た史実とは裏腹に、劉備軍の大活躍によって見事勝利をおさめたのであった。

⇧盟友、孫権より援軍の依頼がやってきた。よしよし、約束どおり援軍を出してあげよう。我が精鋭の力を見せてやるぞ

戦いのポイント　難易度大

1. 孫権と同盟を結ぶ
2. 曹操が孫権を攻める
3. 孫権から援軍要請があり協力して曹操と戦う

史実では戦いに敗れたが… —曹操編—

曹操でプレイする場合の最大のポイントは、孫権と劉備の同盟が成立することである。これはプレイヤーとしては手のうちようがないのだが、せめてもの手段として、外交馬の移動を見極め、同盟が結ばれたかどうかを推測した。しかし、確実ではないので、攻めこんでみたらだめだった(援軍を呼ばなかった)というケースが多かった。何度かの失敗の末、今度こそはと思い攻めこむと、ようやく孫権は劉備に援軍を要請した。

曹操御自ら率いる5万の兵が呉軍におそいかかる。するとそのとき、いきなり我が軍の于禁が裏切った。さらに劉備軍も到着してしまった。一気に戦力比が逆転し、曹操軍は苦境に陥った。曹仁・曹洪らが勇戦するも、城将周瑜を攻めていた曹操が逆に敵に包囲され、一斉攻撃を連続的にくらって討ち取られてしまった。

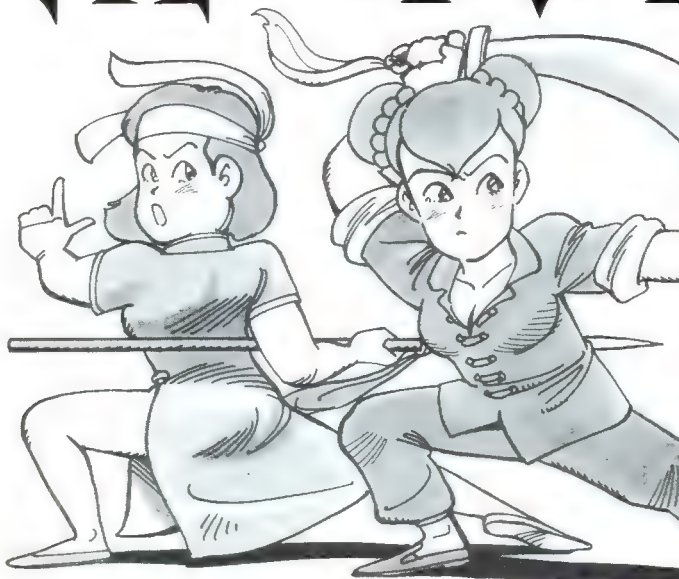
こうして、なさけないことに史実よりもっとひどい大敗北を喫してしまったのであった。

⇧ゲッ、劉備の援軍が来てしまった。これで戦力は五分、まさに両軍力をつくしての天下分け目の戦いがはじまろうとしている

戦いのポイント　難易度中

1. 孫権と劉備が同盟を結んでいる
2. 孫権を攻める
3. 孫権・劉備の連合軍と戦う

ファンストラテジー

FAN STRATEGY

シミュレーションゲーム(SLG)の戦略をコツコツ探究していくコーナー。シロウト目にはささいなことのように映ることもそこはそれ、その道のプロから見れば評価すべきこともあるのだ。ともすれば現実のなかに埋没してしまいそうな自我をSLGというフィールドを借りて開花しようとでもいうのだろうか、誰とはいわないが。そんなキミたちのために先達の残した言葉を伝えよう、「人生もまたSLG」。

信長の野望・戦国群雄伝

欠囲+脅迫と欠囲+引き抜き

＜欠囲＞

①兵士を武将全員に1以上分配する。

②兵糧を兵士数と同じにする。兵士数未満も可。

③金と兵糧を全部持って、全員で1か国しか持たない国を攻める。

④敵が退却するまで戦う。

⑤敵は自分がもといた国に退却するが、そこには兵糧がないので、攻めれば戦わずに勝てる。

＜脅迫＞

⑥次に自分の番がきたときに、脅迫します。敵大名は金も米も逃げる国すらなく、降ってくることでしょう。

＜引き抜き＞

⑥他国がもと自国を取り、武将を召し抱える。

⑦召し抱えられた武将は一般に忠誠度が低いので、引き抜き返すとはじめから忠誠度が高い。

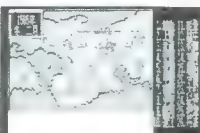
3月　可能な限り徴兵する。

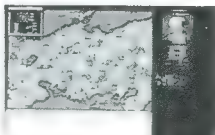
4月　再編成で、家康100、服部半蔵80、本多忠勝50、残りは2ずつにする。

5月・6月　何もしない。

7月　金も兵も全部持って尾張に全員で攻めこみ、勝つ。織田の家臣だった武将は三河へ退却。

その後、今川などが三河を取るので、羽柴秀吉・柴田勝家を引き抜く(金3)。

家康には、軍師がいないので引き抜けないなど失敗する可能性もあります。

➡欠囲戦法で三河へ逃げた織田信長とその家臣を内藤昌豊(ないとうまさとよ)が攻め滅ぼし、捕まった信長はくびを斬られてしまう……

⬅欠囲戦法で金も兵糧もない国に逃げた足利義輝(あしかがよしてる)を脅迫し、将軍を部下にすることだってできまるのだ!

神保長職(じんぼながもと)のおいしい技

シナリオ1、レベル5、能力は高いほうがいい。

3月　小島でできるだけ(ふつう14)徴兵し、再編成で神保長職100、神保長城と小島職鎮1ずつ、神保覚広0、残りを神保長住に。

4月　長城で米20買う。商人がいなければ5月。

5月　小島で徴兵して全部長住に与え、11国に長職・長住で攻めこむ。金は10残し、兵糧は持てるだけ持つ。長職1人で戦い、夜襲をくり返して兵の損失を最小限に抑える。12国の城主は小島にする。

早ければこの月にも12国が攻められるが、守り方は後述。

6月　11国ではできる限り徴兵。12国は捕まえた武将を11国へ移動。

■12国の守り方

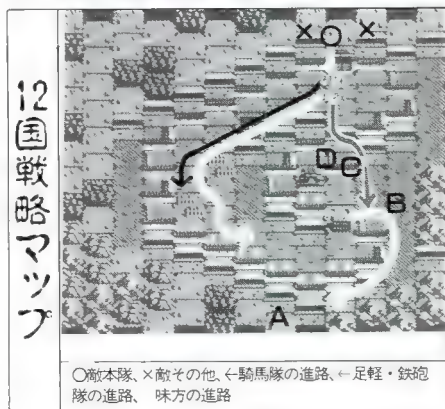
小島と長城以外に出陣可能な武将がいたら、11国に退却させて、すぐに籠城戦。籠城戦では図のように小島、長城を配置し、それぞれ矢印のように移動。長城は敵が隣接するごとに1ヘックスずつ移動。

敵がすべて騎馬隊のときは小島がBに進んだところであきらめて動かなくなってしまうので、時間切れを待つだけ。足軽や鉄砲隊がいても、矢印のように逃げれば大丈夫。Aに最初から配置したりまわりこんだりはしない。

兵糧が1戦につき2ずつ必要。

12国には米15ぐらい確保したい。

柿崎景家、斉藤朝信、姉小路良頼・頼綱などの武将が捕まり(宇佐見定満がつかまったことも)、兵は100近く増えた。

○敵本隊、×敵その他、←騎馬隊の進路、←足軽・鉄砲隊の進路、味方の進路

脅迫＋兵糧攻め

レベル1・武田信玄の例を示す。

①6国は戦闘の高い武将(信玄・勘助以外)に兵100を持たせ、ほかの武将は5国に移動する。

②6国では行動力がたまるごとに城造りを行う。

③5国では信玄に兵100、残りを山県昌景170以上、信玄80以上、ほかの武将130以上になるのを待つ。

④信玄以外の全員を使って13国を脅迫する。

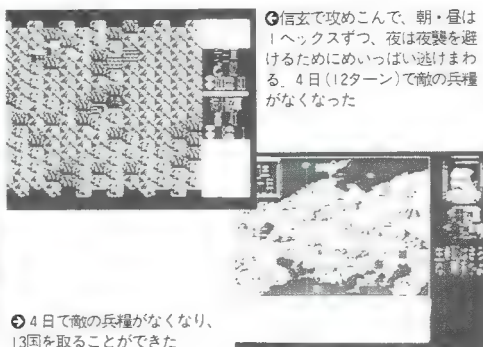
⑤同じ月に信玄が攻めこむと、敵は兵糧だ1桁しかないので逃げ回っていれば勝てる。

⑥同様にして12・16・15・27・19・20・21・24・26・28・29の各国を取ることができる(強い大名に取られていなければ)。

必要な行動力は、脅迫を行うものが130、攻めこむものが70だ

信玄、信康、小笠原、諏訪、土岐を除く12人で姉小路の治める13国を脅迫した

信玄で攻めこんで、朝・昼は1ヘックスずつ、夜は夜襲を避けるためにめいっぱい逃げまわる。4日(12ターン)で敵の兵糧がなくなった

4日で敵の兵糧がなくなり、13国を取ることができた

夜襲のテクニック

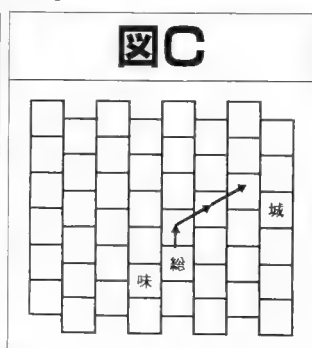
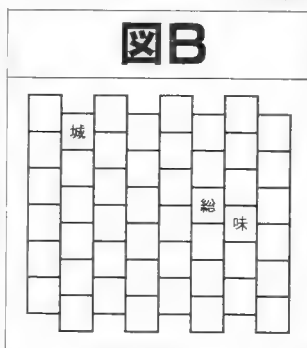
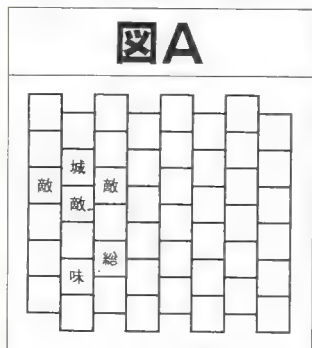
籠城や退却をさせない方法(味方はすべて騎馬隊で、各ヘクスは、平地か畑とする)。

①城主の兵が1回の夜襲で倒せるくらいで退却する国がない場合は、図Aのように配置し、総大将が敵を夜襲でやっつけることによって大名への夜襲を可能にする。

②退却する国がある場合は城主以外も倒すほうがいいので、図Bのように配置して総大将は昼にかならず移動しておき、もうひとりは9以上の機動力をためておく。総大将がどけば夜襲可能。

③城主を夜襲2回くらいで倒せそうな場合は、図Cのように配置して総大将は機動力7以上、もうひとりは機動力7以上9未満にしておく。総大将がまわりこんで夜襲をかければ、もうひとりも夜襲可能だ。

民忠を上げる

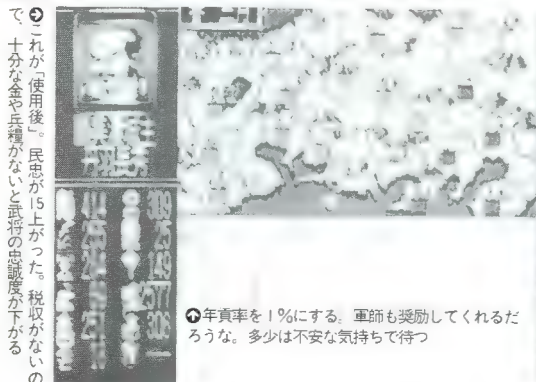
(みんちゆう)

民忠・武将忠誠度を上げるおいしい方法を発見。その方法は、民忠が低い国に忠誠度の低い武将をおき、収穫のとき税率を1%にする。しかし、忠誠度の高い武将がいると逆に激減してしまうのだ。

3月または9月の収穫時に年貢率を1%にするというわけなのだが、実験してみると民の忠誠度が15も上がったので、金や兵糧に余裕のあるときは損のないかなりおいしい技だといえるのではないだろうか。

ただし、武将の忠誠度については何の影響もない。武将忠誠度が1上がったが、これは収穫時にかならず起こることだ。また、収入がほぼ0なのに金または兵糧の蓄えがないと、武将や兵に分配することができず、各武将の忠誠度が下がってしまう。場合によっては野に下ってしまう武将さえ出る。

これは年貢率を1%にした場合だけではなく、石高または町の価値が極端に低いのに、米または金がなく兵が多いときにも起こることなのだ。

つまり、3月なら兵力に対して十分な金を用意しておけばいいし、9月なら兵力に対して十分な米を用意しておけばいい。

⊃これが「使用後」。民忠が15上がった。税収がないので、十分な金や兵糧がないと武将の忠誠度が下がる

⊃年貢率を1%にする。軍師も奨励してくれるだろうな。多少は不安な気持ちで待つ

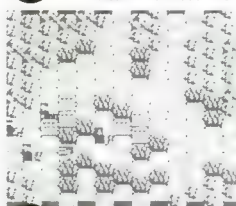
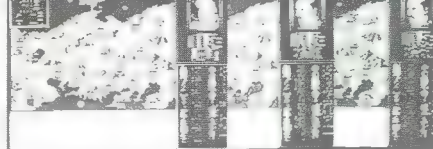
⊃これが「使用前」の国の状態。3月は十分な金、9月は十分な兵糧を残しておくこと

ツバメ返し

退却作戦。——総大将以外の武将の退却は夜なら捕まりにくいので、全員で攻めこみザコをつぶしたらもとの国といまの国のバランスを考えて余分な武将を退却させる作戦。いつかかならず役に立つだろう。

ある国の兵力が帯に短しタスキに長しという場合——つまり、写真に示したような状況のときだ(シナリオ1、レベル5、信長)。信濃の兵力は408あるが、美濃・飛騨ともに200前後の兵力なので、最低でも300くらいの兵力で攻めたい。ところが、そうすると信濃には108の兵しか残らず、不安がある。一方、信濃に残す兵力を200くらいにすると、攻めこむ兵力も200しか確保できず、戦後兵力に不安が残る。

そこで、4人の武将に100ずつの兵力を持たせて攻めこみ、2人の武将で不安なく勝てるくらいになったら他の2人を信濃に退却させようというわけだ。

↑信濃の隣接敵国は飛騨と美濃。兵力は信濃408に対して飛騨210、美濃184。ふつうより兵が少ない

←本隊以外を倒し、本隊に全員で夜襲をかけたあと、予定していた2人の武将を信濃へ退却させるのだった・・・

↑信濃に164、美濃に152の兵が残り、めでたしめでたし

壁越え突撃

敵大名を楽に倒して、兵をたくさんもらうという方法がある。この恩恵をうけるには、まず敵大名の兵力が少なく、味方に多くの兵を持つ足軽がいるときがねらい目である。

攻めこんだらできるだけ早く籠城戦に持ちこませ、足軽隊で城壁を越えて敵本部隊に迫る。敵本隊は他の敵部隊に囲まれていて動けないから大名だけを倒すことができ、他の部隊の兵がガッポリ手に入る。うまくいけば攻めこんだときより多くなるかもしれない。ただし、敵大名が足軽や鉄砲隊だと逃げられる。また、城の地形によってはこの技ができないところがある。

ちなみにシナリオ1、レベル5、信長で、いきなり徴兵して伊勢志摩を取り、めいっぱい徴兵したあとこの国を捨て、信長と秀吉で(兵力200)三河に攻めこんで試してみた。その結果、総兵力の小さな敵に対してはそれほどおいしくないということがわかった。ただし、間違いなくおいしい場合の条件は、大名以外に極端に多くの兵をもつ武将がいる場合だ。

←信濃の兵力は429だが、攻めこみたい甲斐には346の兵がいる。ツバメ返しを使ってもやや無理がありそうだが・・・・

→ツバメ返しと同じく400の兵で攻めこむ

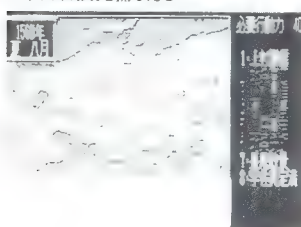
←ただし、ここでは強力な足軽隊が必要だ 1人を退却させたあと、多くの兵を抱えている秋山信友はほうっておいて、大名に夜襲をかける

→篭城戦に入ったら、すぐにもう1人を退却させる

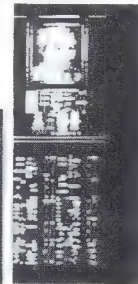
輪廻転生!?

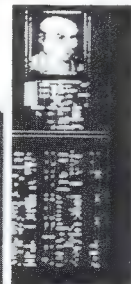
なるべく強い武将(大名を含む)を殺すか捕まえたら首を切る。その国の番がきたら人材捜索すると、殺した武将と同じくらいの強さの武将が3回に1回くらいの確率で出てくる。

とても本当とは思えなかったので、実験してみることにした。いろいろ考えると、同じ大名でプレイし、2か国以上ある国の優秀な武将を捕らえなければならない。そこで、上杉謙信で山本勘助を捕らえに行くことにした。ようやくだれも殺さずに捕らえることに成功し、7回試してみた。殺した場合は、勘違いして見つかった武将の能力値を調べなかった1回と、1人も見つからなかった1回を除けば、政治力67〜98(平均82.2)、戦闘力73〜81(平均76.4)の武将が見つかった。一方、殺さなかった場合に見つかった武将は政治力最大46、戦闘力最大68だった。これは、とうてい偶然とは考えられない結果だといえよう。

武蔵から甲斐を攻めて、だれも殺さず山本勘助を捕らえる

彼は羽柴秀吉と肩を並べる最高の軍師

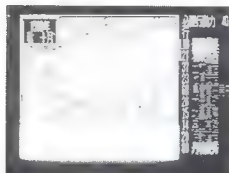
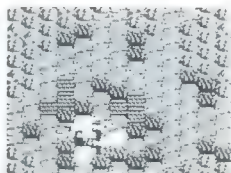
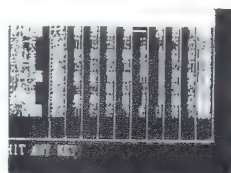
殺すと

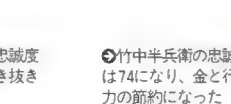
殺して人材捜索をすると黒河豊景という優れた武将を発見

生かすと

人材捜索をすると見つかったのは下河盛長というカスだった

退却して引き抜き

2か国以上持っている必要があるので、シナリオ1、上杉謙信を例にして説明しよう。

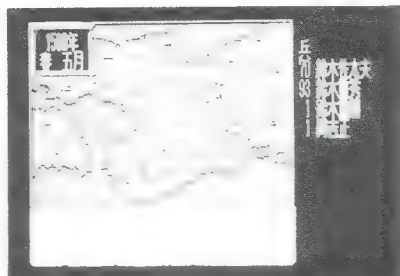
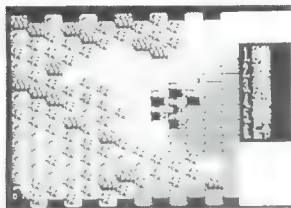
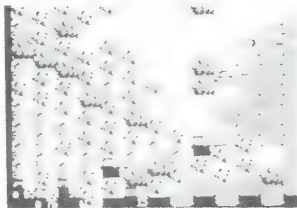
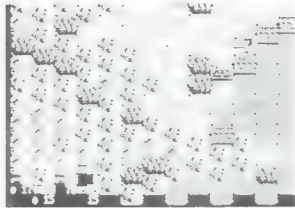
①謙信と宇佐見定満の兵を100ずつにする(1国の他の武将の兵力はどうでもいい)。②謙信と定満の行動力が100以上になるまで待つ。③謙信と定満で5国信濃に攻めこみ、城主以外を倒した後、城主の兵士数を20以下にして退却する(籠城戦の場合、できれば城から出て退却)。④他の国が信濃を取る⑤もと武田の武将を引き抜くか、信濃を攻め取れば、橋めから忠誠度の高い武将が手に入る。

というわけなのだが、実験してみたところ、2か国持っている必要はないし、20以下にこだわる必要はない。たいていは籠城戦になるが、城主が逃げ出した時点で退却すれば十分。なお、退却するときは総大将以外を先に退却させるほうが失敗しにくい気がする。また、ほしい武将は先に引き抜いておくほうが無難のようだ。

尾張から美濃を攻め、全滅させる寸前で退却する

この直後に籠城戦になったので退却した

他国が美濃を取った後、竹中・稲葉などの忠誠度が低くなった

竹中半兵衛は忠誠度が低くても、引き抜きにくいようだ

竹中半兵衛の忠誠度は74になり、金と行動力の節約になった

鈴木佐太夫のおいしい技・その1

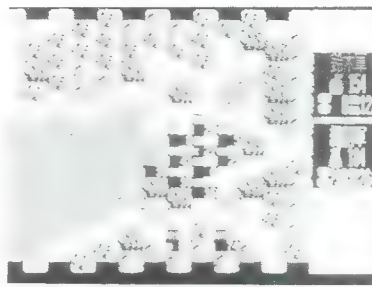
21国伊勢志摩の地形と配置可能ヘックスをうまく利用した技。

その方法は、シナリオ1、レベル5でのこと。3月・鈴木重秀で19徴兵／4月・佐太夫・鈴木重朝で19ずつ徴兵／5月・重秀で19徴兵。佐太夫70、重秀93、重朝1、岡1に再編成／6月・兵糧を82(15日分)持って佐太夫と重秀で21国に攻めこむ。佐太夫だけ出陣して左下隅に配置。北畠具教(とものり)が接するのを待って重秀を出陣させ、逃げ道をふさいで鉄砲攻撃と突撃で倒す。

まず、最初に24国の紀伊で、徴兵と再編成でこんな兵士配分にするしてみることにする

佐太夫と重秀で21国に攻めこみ、重秀は出陣せず、佐太夫は左下隅に配置

敵大名が隣接するのを待って重秀で逃げ道をふさいで鉄砲攻撃

4日くらいで勝てるので、多くの兵糧といくらかの兵が手に入る

鈴木佐太夫のおいしい技・その2

シナリオ2、レベル5で、半年以内に摂津和泉・山城・大和・近江を取ってしまう技。

その方法は、3月・①重朝で25徴兵②重秀で借金③重秀で米を「(金－25)÷相場」だけで買う(商人がいなければ、4月以降でいい)／ 4月・お休み／5月・①重朝で25徴兵②佐太夫80、重秀74、重朝1、土橋2に再編成。兵糧を12を残して佐太夫と重秀で25国を攻める。重秀が手近な敵を夜襲で倒し、城主に隣接すれば籠城してくれる。城主の兵が30以上のときは佐太夫も城主に隣接したほうがいい。また、城主に隣接するために邪魔にならない敵は(攻撃してきても)相手にしないほうがいい。籠城戦では、下の門から入り、城壁をのぼって城主に隣接すれば退却してくれる。 6月・(摂津和泉)①24国に米がなければ送る。②有能な武将2人と戦闘が高く野望が50未満の騎馬隊を1人選ぶ。③有能な武将2人に施し、再編成で兵を60ずつ持たせ、22国を攻める(できるだけ敵兵を減らさないように)。

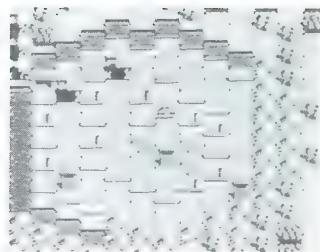
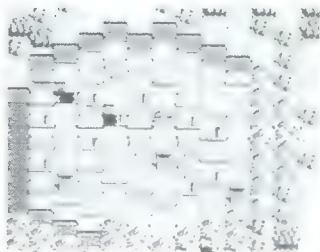
7月・(山城)戦闘が高く野望が50未満の騎馬隊の武将を選び(忠誠度は低くてもいい)、徴兵と再編成で兵を80以上持たせ、1人で19国を攻める(城主の兵は70以上必要)。ただし、摂津和泉の順番が早ければ人材登用コマンドで19国の武将数を調べて4人以上いれば2人で攻める準備をする。(摂津和泉)できるだけ民忠を下げないように兵を70くらい徴兵して、6月に選んだ武将に持たせ、1人で23国を攻める。近江を除けば成功率は5割ぐらいだったが、取らなかったときは数か月後には取りかえされてしまった。早めに守りを固めよう。

シナリオ2で24国から25国へ攻め、城主に隣接すれば籠城戦になる つぎに下の門から入り機動力が7になるのを待つ

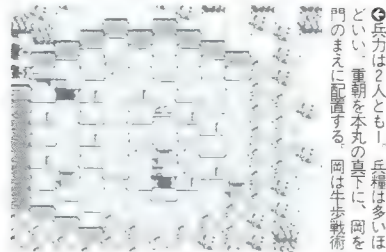
鈴木佐太夫のおいしい技・その3

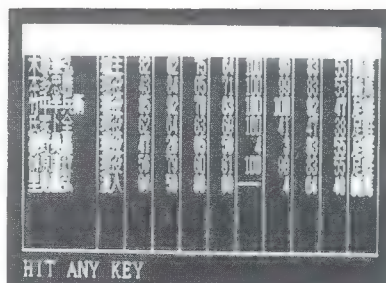
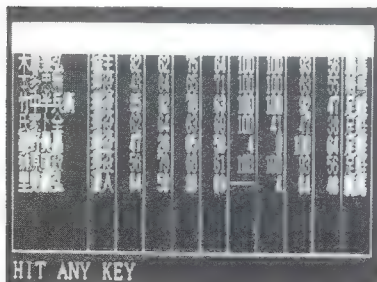
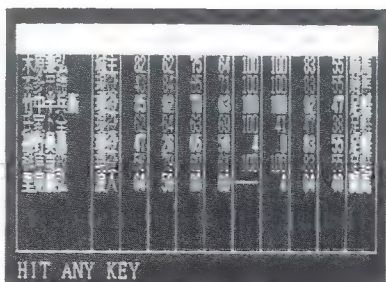
兵11で24国を守る技。①兵を城主に1、できるだけ無能な武将に10持たせ、兵糧6～7を置く②敵が攻めてきたらすぐに籠城。すると、こちらが兵糧不足なので、敵は門まで騎馬隊で10日以上もかかるところに配置③城主は門のまえ、無能な武将は適当に配置④1日目に無能な武将を退却させると兵糧不足が解消されるので、城主は敵が隣接するたびに1歩ずつ退くことを繰り返せば、敵の兵糧切れで勝てる。無能な武将なので、退却時に捕まるというところがミソ。

その2

兵力・兵糧はその1と同じ。重朝を本丸左上の柵に、土橋（シナリオ1なら岡）を門のまえに配置

その1

兵力は2人とも1。兵糧は多いほどいい。重朝を本丸の真下に、岡を門のまえに配置する。岡は牛歩戦術

その3

兵力は重朝1、岡10で、兵糧7。すぐに籠城戦に入ると、敵は門から最も遠いところに配置するので、重朝は門のまえ、岡は適当に配置する

武装度・訓練度と再編成

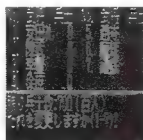
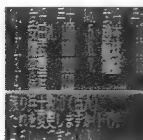
武装度・訓練度が低い武将（武将A）のそれをアップさせる方法。①大名（武装度訓練度が高いもの）の兵を訓練度100の役に立たない武将（武将B）に移動させる（いくらでもよい）。すると、大名と武将Bの武装度・訓練度が平均化される②ふたたび再編成で武将Bの兵を武将Aに移動させる。それによってAとBが平均化される。これをやれば効果的に武装度・訓練度がアップできる。なお、兵0の武将を利用して3回の再編成を行えば、2人の武将の武装度・訓練度を入れ替えることもできる。

3人の兵各1を兵0に武将に移動させると、関連する全員の訓練度が83になる

木原兼弘、榊原康政の高い訓練度で本多勝の訓練度を上げる

ふたたび再編成で元に戻しても訓練度・武装度は変わらないというおいしさ！

三国志Ⅱ

効率的な訓練

兵士を訓練するときは、まず再編成の命令にし、一度全員0にしてから配分し、再編成を終了する。すると訓練が平均化されるのでむだなく訓練できるというわけなのだ。誤解されそうな話なので手順を説明しよう。①再編成の命令に入る②兵を全員0にする(ここで命令を終了させないこと)③好きなように再配分する④再編成の命令を終了する。こうすると、兵を持つ武将全員の訓練度が同じになるため、全員の訓練度が100になるまでの訓練回数が最も少なくてすむというわけだ。

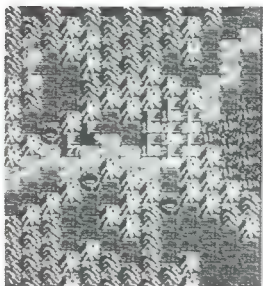
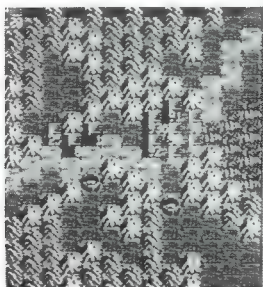
この操作は、兵をもつ武将全員の訓練度が100のときに徴兵をおこなった場合など、最高の訓練度と最低の訓練度に大きな差がある場合に効果的だ。また、応用として、ある武将の訓練度を早急に上げたい場合、その武将の兵を他の武将に移して訓練度最高の武将の兵を持ってくればいい。ただし、このとき決して2人の武将をまぜてはいけない。したがって、兵0の武将が作れないような状況ではこの操作は不可能だ。

↑訓練度89の兵が500人、0の兵が200人。平均は63.5だ

↑再編成の命令に入り、いったん全員の兵を0にして混ぜる

↑好きなように兵を再配分して再編成の命令を終了させる

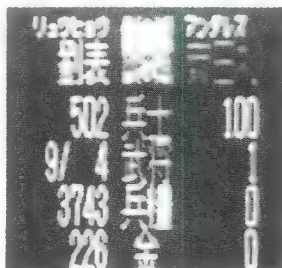
↑再編成を終了後調べると全員の訓練度が63になっていた

↑今月の訓練で全員の訓練度が88に 来月は全員100に？

↑初期状態から訓練だけを行ってみた 平均訓練度は82

連続一騎討ち

←呂布(りょふ)が一騎討ちをしかけてケガをしてくれて思うツボ

←つぎに華雄(かゆう)が一騎討ちを挑むと敵兵54が去って行った

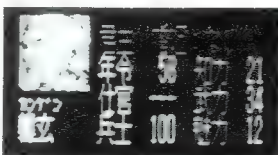
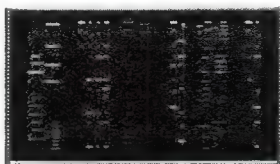
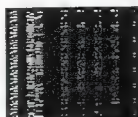
一騎討ちを使って何も失わずに敵兵力を減らす技なのだ。武力の高い武将をできるだけ多く1つの国に集めて、武将1人で攻めこんで一騎討ちを申しこみ、相手が断ってきたらすぐ退却する。これを繰り返せば、自軍は無傷で敵兵力を減らすことができる。ただし、相手が一騎討ちを断ることを前提としているため、敵に武力の高い武将がいると成功しない。

なお、君主または太守が攻めこむとターンが終わるので、この作戦に参加させたいときは最後に攻めこむこと。

←董衡(とうこう)まで一騎討ちを繰り返して敵は295の兵を失ったが、味方は米一粒たりとも失っていない

韓玄(かんげん)のおいしい技

シナリオ4、韓玄(曹操でもいいかもしれない)、初級(中級以上でもいいと思う)で、いい武将をたくさん捕らえる技だ。①なるべく早く黄忠(または魏延)に19国を攻めさせる(兵力は適当)②しばらくすると劉備は兵0の武将を出陣させ、空白地28国に退却させるので、兵0の武将が全員退却したら黄忠も退却する③その月に別の武将で28国を攻める④敵の城に隣接すると太守は退却し、出陣していない武将を捕らえることができる。なお仮想モードのほうが後が楽である。

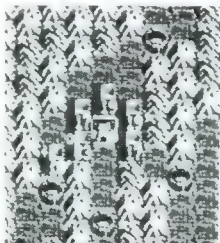
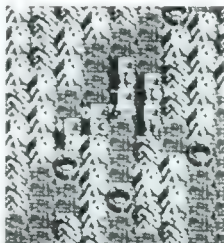
ところで、この韓玄はどうしようもないクズ武将だ。魅力が12しかないのがあまりにも痛い。忠誠度が下がらないようにするのに苦労する。

↑韓玄の治める21国は武将も4人いるし、国力もまあまあだが、肝心の韓玄の魅力が12しかないのがとても痛い。序盤で忠誠度が下がらないようにするのが精いっぱいだ

劉備の治める19国には、関羽・張飛をはじめ、武力90以上の武将がうようよいる。3月は兵0の武将がいることを確かめてから攻めこむのだ

火計＋おとり作戦

兵力を攻めこむ武将に均等に割り振る。武将5人が望ましいので、例えば兵力100なら20ずつにする。攻めこんだら、まず武力の高い武将で君主・太守以外を蹴散らす。その後、自軍の総大将以外はひたすら城に火計をかける。火計がうまくいくと敵君主・太守は城を出るが、このとき自軍の総大将は敵君主・太守に隣接し、城には隣接しないようにすることが必要だ。すると、敵君主・太守は城の火が消えても城に戻らず、総大将を攻撃するので城を取ることができるわけだ。

それでは、どのくらいおいしい技なのかどうかだが、序盤では味方兵力が小さいときに、君主・太守以外がほとんど兵を持たない国に対して使う場合にかぎって、とてもおいしい技といえることになる。もちろん、攻めこんだあと、何らかの理由でたまたまこの技が有効になるということもあると思うが……。

↑これが初期配置(一騎討ちをいどんだのち)公孫瓚の部下は兵力18の公孫越のみだ

↑12月17日に火計が成功して公孫瓚は城を出たが、総大将がこれに隣接している点がポイント

↑城の火が消えても公孫瓚は城に戻らず総大将を攻撃する

↑そこで、城を取ってめでたし、めでたしというわけだ

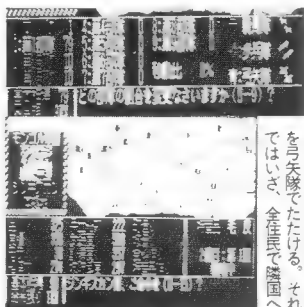
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

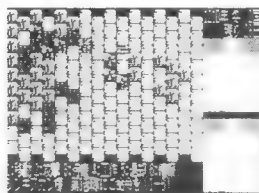
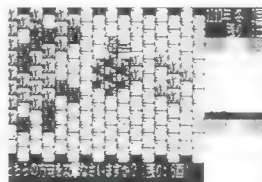
石橋をたたいて鉄橋をかける

「全住民で攻めるのをくり返す」というアイデアを発展させた結果、1つの「統一への作戦」が導かれた。以下はそのようすだ。

①武装度600、訓練度を350以上にする……3年
②「全住民で攻める」をくり返して2・4・14・24国を確保する……10年
③統一する……7年

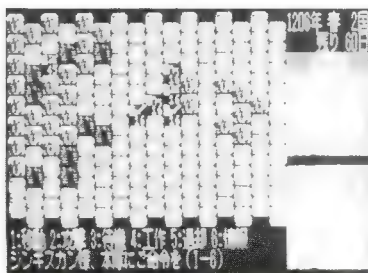
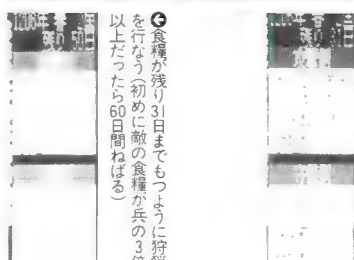
■兵の損害0の攻撃方法

兵士配分を本体1%騎馬、第1部隊79%弓矢、第2・3部隊10%騎馬とし、高い武装度・訓練度と200以上の兵が必要。本隊は端のほうにいて動かない。弓矢隊の遠距離攻撃で敵の本隊以外を全滅させたあと、騎馬隊で本隊をはさみ、待機したあと、分散移動で6部隊にして敵本隊を取り囲む。そして弓矢隊で全滅させるのだ。なぜか敵本隊は騎馬隊を攻撃しません。

この部隊編成は守りにもいい。弓矢隊を城に置き、その後ろに本隊を置いて敵を弓矢隊でたたける。それではいざ、全住民で隣国へ

これが敵の初期配置。まず、敵の本隊以外を全滅させる

分散した騎馬隊で敵本隊を取り囲み、弓で攻撃。被害は伏兵にやられたぶんだけ

兵糧攻め

兵糧攻めとは、食料の調達に行けないようにまわりを取り囲む攻め方。さてその方法は、①敵の3分の1以上の兵で攻めこみ、ひたすら待機する②食糧が切れる寸前に退却する（本隊は最後に）③これを繰り返し敵の食糧を1日分ぐらいにする④30日以上の食糧を持ち、あらためて攻めこむ⑤すぐに敵の食糧がなくなる③までは食糧が敵よりも長持ちしないように注意する。

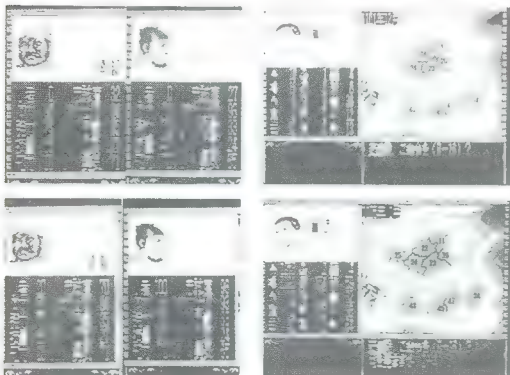
食糧が持つ日数＝食糧×30÷兵士数。また、秋に食糧が増え、春に食糧が減ることにも注意。

統率力を200、武力をできるだけ高くして、まず兵士配分を本隊100%弓矢にする

兵45、食糧30で2国に攻めこみ森に配置する（できないときは後で移動）2国の兵力は80強のときと120弱のときがある。もし、敵の食糧が兵の2倍未満だったらすぐに退却する

食糧が残り31日までもつように狩猟を行なう（初めに敵の食糧が兵の3倍以上だったら60日間ねばる）

残り31日になったら退却。あと1日でもねばると1コマンドよけいに消費してしまう

忠誠度と空白地

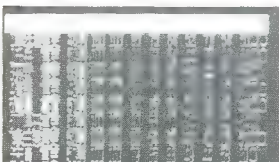
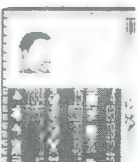
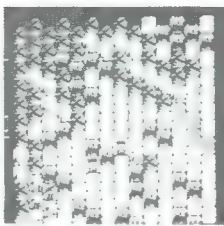
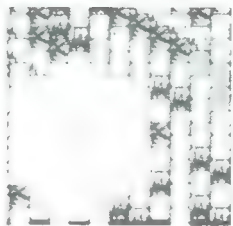
序盤を楽にするための技。シナリオ１を選び、魯知深・史進・武松でやるなら14国で、楊志・林沖でやるなら20・10国で人物をできるだけ誘うようにする。つぎに、空白地の多いところ(中央のあたり)に移動し、強者に１人１国ずつ分配し、好漢はひとりになる。

すると強者はかってに統治を始めて土地も肥え、好漢といっしょよりも取られる確率がぐっと減るのだ。そして２～３年たって領地の一覧表を見ると、国力が上がっていて金や米も9999になっている。追い出した子に助けられるとは果報ものだね。

2人の強者を仲間に加え、9月に13国延安府をねぐらに定めた。10月、11月に2人を空白地に移動させ、翌月、領土一覧を見ると14国ではもう金が増えていた

3年と1か月後、共鳴度は40前後になっているし、忠誠度も上がっているうえ、小者まで雇っている。これはおいしい

羊の皮をかぶった妖術使い

まず、知力80以上の強者たちと腕力の強い強者１人の小者を０にしてしまう。そして、体力が最高値まで上がったら、小者を０にした強者たちに遠征させる。すると、敵は強者１人しか出陣させない。だから、そいつに妖術を使えるだけ使う。敵が動けなくなるので、火計を使って敵の小者の数を減らす。弱りきったら腕力の強い強者を使い白兵戦か一騎討ちでやっつけると、その国はかんたんに取れて、仲間も増える。仲間にならなかった強者は捕虜にしておいて、あとで人気を増やしてから仲間に入れればいい。

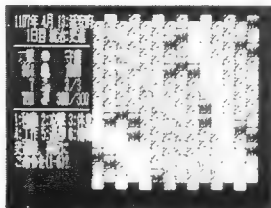
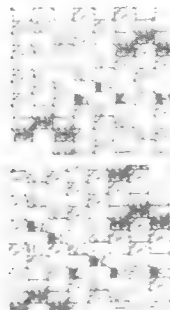
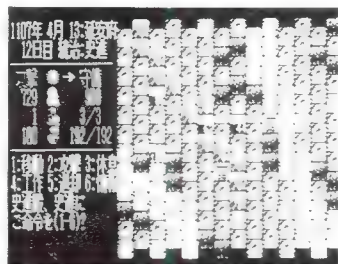
この技のポイントは、攻めこむ側の小者数が０だと敵は何人強者がいる国でも１人しか出陣させない、というところだ。何度か実験して、この作戦を使うときのコツを探ってみた結果、いちばん重要な攻めこんだときに１人だけ出陣する強者はだれになるのか？　は、情報コマンドの武将一覧で調べたときにいちばん上にいるものが強者だとわかった。ただし、いちばん上にいるのがその国の統治者のときは２番目の強者になる。これで妖術にかかりやすい強者が出陣する国を見つけ、下の写真の手順でやる。

知力の低いアホな強者がいる出陣するのは単延珪(ぜんていけい)、知力52だ

許貫忠のいる2国から攻める　強者は15人いて小者は950

出陣したのは1人だけ

妖術の範囲に単延珪がいると確認

攻めてきた強者を捕らえる

高俅の国に隣接していて武器屋のある国に、腕力の強い者を3人集め、小者を各100人、武装度100にする。

そのうち高俅が脅迫して来るので、高俅の脅迫を断ると攻めてくるが、城に配置して動かさないようにすれば勝てるので、敵の強者を捕らえることができるのだ。

けっこう重宝する。

⬆腕力が強く、技量60以上の強者を３人集め、小者100ずつ持たせ、武装度を100にする

⬆高俅の国から700で攻めてきたが、どちらかといえば弱い者ばかり

⬅城にいて弱い者が相手なら、敵兵は激減するがこちらはほとんど減らないのだ

⬆高官以外を捕まえるか退却させるかして192の兵が残った

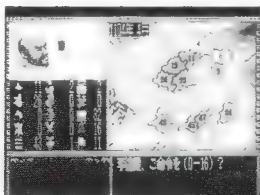
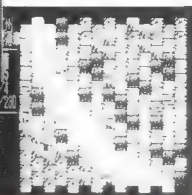
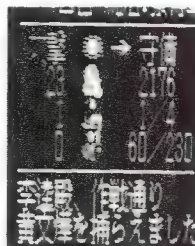
黒旋風李逵のおいしい技

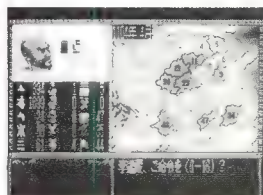
シナリオ2、レベル1の李逵で45国を攻めて金と食料を奪ってしまう。体力と腕力はせいいっぱい高くしてほしい。

では、さっそくやってみよう。まず、1月・欧鵬を誘う(別に誘わなくてもいい)　2月・36国へ2人で逃亡　3月・36国をねぐらにする　4月・李逵1人で食料を全部持ち45国を攻める。

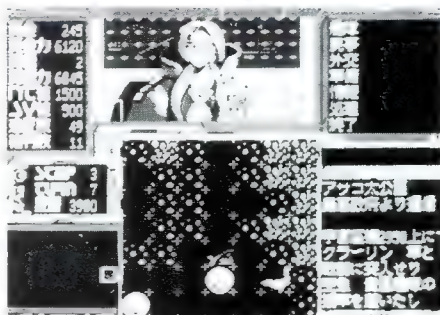
戦闘シーンでは、左から4番目、上から4番目のところに配置する(川の横)。相手は川を渡ってくるので攻撃移動は受けない(それに1人しか出陣しない)。待機していると3日くらいで敵が隣に来るので、応戦してくれるまで一騎討ちを申し込む。たいてい李逵が勝つので、45国の金と兵糧がもうかり、敵の強者も何人か捕えることができるというわけだ。

ほぼ100%成功し、最高で金700、食料2000ほどもうかったのである。

この技のポイントはこちらの小者が0ならコンピュータは強者ひとりしか出陣させないということかまた、コンピュータは小者数があまりにも有利なときは、かならず攻めてくるということである。

⬅シナリオ２・李逵でプレイ。36国をねぐらにして45国に攻めこむ

➡戦闘シーンでは、左から４コマ目、上から４コマ目に配置

⬆このときは金394、食料1699、毛皮80が得られた

⬇攻撃移動を受けないので、しつこく一騎討ちを申しこむとそのうち受けてくれる

シュヴァルツシルト

ゼオに近づく方法

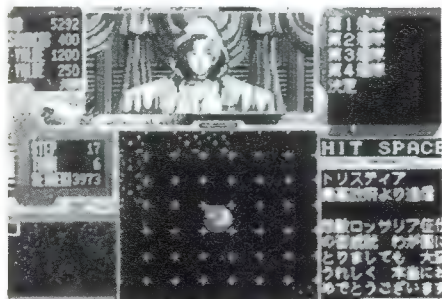
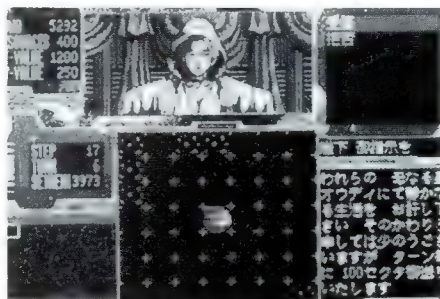
問題のゼオに近づく方法について、報告しよう。①アサコ太公国と同盟を結び、クラーリンの侵入口に艦隊を進める②要塞を攻めるクラーリン6艦隊の内5艦隊を撃滅させる③最後のクラーリン艦隊が要塞を攻めたら援軍を派遣せず要塞を陥落させる④要塞を破壊したクラーリン艦隊を撃滅させる⑤クラーリン艦隊の再来までに間があるので、その間に侵入口の隘路(あいろ)を通過する。また、艦数50以下の艦隊でゼオを攻撃すると、全滅することなく倒せる。

⬆要塞を破壊した艦隊は惑星イサオを攻めるので、これを撃滅させる　太公国なんていうから老人しかいないのかと思ったが

シュヴァルツシルトⅡ

トリスティアを救う方法

トリスティアを救うためにはなんとか、主星であるオウディをオーラクルムの宇宙艦隊で囲むのが最善の手段であると思われる。したがって第2～第4艦隊を移動させて上以外の空域を制圧しておくのだ。その間に新型戦艦を開発し第1艦隊に配備していく。しばらくするとロッサリアに宣戦を布告される。ここからは2通りの方法が存在する。

上級者は、敵旗艦が格闘型で勝てる見こみがないときは戦場内を逃げまわり、継戦能力の差で勝つのが定石(じょうせき)だろう。また、爆撃型の場合は敵の格闘型と遊ばずに第1艦隊を敵旗艦めがけてまっすぐ突き進ませる。敵旗艦はオーラクルム艦隊が攻撃圏内に入って来ると恐れをなして撤退を開始してしまうのだ。これを繰り返して(がまんにがまんを重ねて)勝ち続ければ、そのうちラターニアが介入してきてトリスティアは守ることができるはずだ。

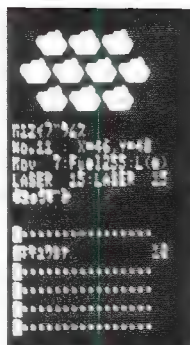
このようにして勝ち続ける自信がない人はロッサリアに宣戦布告を受けたら艦隊を撤退させるのだ。これだとロッサリアは、いつでも滅ぼせるトリスティアなんか無視してオーラクルムへ侵攻して来るはず。退くことによってトリスティアは救われるのだ。

⬆トリスティアを救うとまず、メッセージがくる

⬆そして、援助金。そんなに気を使わなくても……

スーパー大戦略

幻のスーパーユニット

オリジナル生産タイプのなかにADATSを入れ、大規模な4か国戦マップをプレイしていると、ADATSがスーパーユニットに変わることを発見。ADATSは、複数生産したほうがいいし、できれば日を分けてセーブロードしながらやるのをおススメする。

ぼくの場合は、「FUKUOKAcity」でやっていると、武器が2つともLASERで弾薬数15、燃料255になった。ただし、一覧表では武器名は通常どおりだった。

と、このほかにいくつかの報告があったが、明らかにバグなので、どのディスクでもできるわけではないかもしれないのであしからず。

これが送られてきたディスクに入っていたM－エイブラムズ 武器がLASERになっていること、燃料が255あるのが、スーパーユニットの痕跡(こんせき)と思われる

マスター・オブ・モンスターズ

塔移動による電撃作戦

たいてい城の近くには塔があるので、その塔をロック鳥がすばやく占領する。つぎのターンにロック鳥をどけ大魔法の塔移動でサーペントなどHPと攻撃力の大きいモンスターをワープさせる。さらにロック鳥かサーペントなどで塔を占領し、塔移動を行い、マスターを攻撃。

8ターンでネクロマンサーをやっつけてしまった。これはいくらなんでも、例としては運がよすぎるかな。でも、まあいいかっ

雷神と大火炎の効用

たぶん、みんな大魔法の雷神と大火炎はほとんど使っていないと思う。そこで、各モンスターに対する効果を調べてみた(表)。これを参考にすれば、すこしは使えるようになると思う。調べた回数が4回ずつなので、誤差は大きいと思うが、誤差を考えても、ほぼつぎのことがいえるはずだ(なお、すべて平地でかけた結果)。

●ペガサス、ゴーレム、クラーケンは、雷神にも大火炎にも強い耐久力を持っている●バーバリアン、マンティコア、グリフォンは、大火炎に非常に弱い●ファイター、リザードマンには雷神が有効。

各モンスターの雷神と大火炎の効用

	雷1	2	3	4	大1	2	3	4	雷神平均	大火炎平均
ペガサス	6	8	5	3	3	8		2	5.5	3.5
ユニコーン	0	8	4	4	8	[illegible]2	0	8	[illegible]5	12
ミノタウロス	8	4		23	3	3	26	8	[illegible]4	5
ファイター	20	4	26以上	7	3	26以上	9	4	6.75	0.5
バーバリアン	3	8	3	5	29	5	28	[illegible]	9.75	8.25
[illegible]	[illegible]	3	6	2	6	0	9	6	9.5	[illegible]2.75
デーモン	4	5			7	21	4	4	[illegible]0.25	[illegible]5
マンティコア	[illegible]	29	23	2	29	29	5	20	5.25	23.25
グリフォン	8		28	4	6	8	23	26	10.25	8.25
[illegible]	2	4	2	3		6		28	10	5
ゴーレム		0	[illegible]	0	0	[illegible]		[illegible]0	5.25	4.5
サーペント	[illegible]	4	28	9	18		28	4	4.5	2.75
クラーケン	2	3	4	0	8			5	4.75	6.25
[illegible]		[illegible]	30	27	4	26	24	4	6.25	4.5
リザードマン	24以上		[illegible]8	24以上	3	5	8	8	6.75	6
セイレーン	6	6以上	4	6	6以上	6以上	3	6	0.5	10.25
レイス	6	5以上	5以上	2	15以上	15以上	5以上	7	12	3
ロック	6	23	5	8		28	28	28	5.5	16.5

※××以上というのはやっつけてしまった場合

らく朝倉にせめられる直前に兵糧を補給していたのであろう(注2)。

しかたなく、8日分の兵糧で攻める作戦をつずけ、12月、ふたたび美濃の兵糧は3日ぶんを切り、近江・浅井長政の軍がこれを攻め取った。

「ハハハ、ついにネズミが餌にとびついたわい。丹羽長秀に10日作戦を命ぜよ。」

いつしか、10日未満の兵糧で攻めることを10日作戦と呼ぶようになっていた。

「もう一度10日作戦をと申されるか　いつまで続けるおつもりでござるか。」

「これが最後じゃ。長秀に伝えよ。もと斉藤の武将がすべて寝返ったら8日を待たずに退却せよとな。」

これを聞いた秀吉は膝を叩いた。

「なるほど、斉藤の武将を寝返らせる作戦でござるか。」

兵糧攻めで捕まった武将は兵が減らないから、行動力さえあれば出陣可能だ。そこで、攻めこめば寝返ってくれるというわけだ。

「どうせ取られるものならば、国はくれてやり、心服する武将と兵を得るのが得策というものであろう。」

丹羽長秀が美濃に攻めこむと、2日のうちに全員が寝返り、当初9200騎だった敵兵力は、城主赤尾清綱の抱える5100騎のみとなった(注3)。とくに智将・竹中半兵衛は伏兵のまま寝返ってきた。

「拙者、城のすぐそばにて伏兵しておりまする。このまま城に奇襲をかけさせてくだされ。」

「竹中氏、貴殿がいかに智将といえどもその兵力では城を落とすことはかないませぬ。しかも、こちらは兵糧がほとんどない。どうか尾張に落ちてくだされ。」

こうして、泣く泣く尾張に退却した竹中半兵衛は、あくる1561年1月、榊原康政と12000の兵を率いて美濃を攻め落とした。

三河・美濃が落ちれば伊勢志摩は落ちたも同然。2月には高坂昌信と滝川一益が伊勢志摩を攻め取った。

■佐久間信盛の裏切り

ときは遡って、斉藤軍が朝倉軍を撃退した頃、信長は、三河にあって信濃に対する10日作戦に従事していた。

「美濃攻めは解せぬが信濃攻めはわかりまする。兵糧のつきたところを攻めたてれば武田軍は甲斐に退却し、1兵も失わずに信濃を取ることができるということでしょう。」

「うむ。しかし、それも三河・信濃の両国を守る兵力あってのこと。今はまだ信濃を取る時期ではない。さらに、他国に先に取られるやもしれぬ。ねらいは別にあるのじゃ。」

「と仰せられますと」

「確たる自信があってのことではないし、すぐに効果が現れるわけでもない。じゃが、兵糧6~8俵を失うだけで済むのなら試す価値はある。」

ところが、それだけでは済まなかった。石川数正と佐久間信盛が2月まで10日作戦を続けて信濃の兵糧は2日ぶんとなったが、よりによって最後の戦で佐久間信盛が捕まってしまったのだ。とり返す間もなく飛騨の姉小路が信濃に攻め入り、武田軍は甲斐へ退却したが、ここでも信盛は姉小路に捕まってしまった。さらに、同じ月に越後の上杉が信濃をとったが、信盛は飛騨へ退却して姉小路良頼の忠実な家臣となってしまったのである。

信長は激昂した。調べてみると信濃の上杉軍は6700しかいず、ちょうど3月の徴税期にあっていたので急遽徴兵して今川に対する守りを固めると、秀吉を率いて信濃を攻め落としてしまった。しかし、飛騨攻めを敢行するほどの力はなく、佐久間信盛を奪い返すには至らなかった。

■棚からぼた餅

信濃が落ちるほんの少しまえ、伊勢志摩を落とした高坂昌信から書状が届いた。これより先、東を重視した信長は昌信に対して、伊勢志摩を攻めとったあと、丹羽長秀と最初の伊勢志摩攻めで味方になった北畠政成に後事を託して、三河へ来るよう命じていた。ところが、昌信からの書状は、三河へ行くのはしばらく待ってほしいという内容であった。

浅井長政の治める大和には、19100もの大軍がいるものの、長政に心服している者がなく、10日作戦であっさり落ちそうだから、これを攻めたいというのである。むろん信長は許可した。

浅井長政は近江から伊勢志摩経由で大和をとっていたが、伊勢志摩を奪われたため、孤立していたのである。

返書を受けた高坂昌信が3か月に渡って10日作戦を行うと、次々と大和の武将が寝返ってきたため、大和の兵力は長政自身の5100騎のみとなってしまった。奪った兵力は14000であるから大和を攻め取るのは赤子の手をひねるようなもの。6月、高坂昌信と滝川一益が攻めこみ、浅井長政は討ち死にした。

■甲斐攻め

一方、信濃を取った信長は甲斐からもどってきた間者の報告を聞いて驚いた。

「申し上げます。武田軍は北条軍を迎え討つ様子にて待機中。その数120000騎、兵糧105俵にござります。」

120000騎の兵力もすごいが兵糧はたったの2日ぶんである。上杉謙信の治める越後・上野も兵糧不足気味であるが、これほどではない。

「さすがはわが殿、信濃の10日作戦のねらいはこれでござったか。兵糧不足のところを攻めたてられた、武田軍は甲斐へ退却する。甲斐ではいきなり1か国ぶんの兵が増えために兵糧が不足すると、こういうわけでござるな。いや、この秀吉、感服つかまつった。」

「しかし、信濃から甲斐へ逃げた兵はせいぜい16000。これほど膨れ上がるはずはないが……。」(注4)

何はともあれ、すぐにも攻めたかった信長であるが、兵の疲労が激しく、6月まで休養しなければならなかった。そのあいだに甲斐は北条から二度に渡る攻撃を受け、ついに落城した。

7月、北条の手に落ちた甲斐の間者からの報告では、その兵力89200、兵糧36俵であった。1日ぶんである。わずか8500の兵で信長自身が攻めこむと、北条軍はいきなり退却してしまい、1兵も失わずにに甲斐をとることができた。いや、それどころか4人の武将を捕らえることができたため、兵力は31700にまで増えたのである。

甲斐にいた北条軍がどこへ逃げたか今はわからないが、もと武田の武将が数多く残っているはずである。そのなかにはあの山本勘助もいる。彼らを10日作戦で寝返らせれば北条氏滅亡もそう遠いことではないだろう。関東平定の野望を膨らませる信長であった。

■解説

10日作戦は、2か国以上を持つ国に対して行う場合と、1か国のみの国に対して行う場合とでは、そうとう事情が異なる。1か国のみの国に対して行う場合は、はじめから他国に取らせて捕まった武将を寝返らせるのが目的だ。もっとも兵もいっしょに奪えるので、たいていは国もとることができるだろう。大和のような状態になってくれれば理想的だ。三河は謀叛が原因で10日作戦の結果と同じような状況になったが、2人の武将しか捕らえられなかった。こういうことがあるということも知っておくべきだろう。

一方、信濃のように2か国以上持つ国に対して行なった場合、実際問題としてはみずから攻めこめる可能性はほとんどない。甲斐は北条と織田以外の国に接してなかったから取れたのだ(シナリオ2の織田軍に対してはつかえそう)。そして、他国に取られてしまった場合は、ほとんど目に見える効果はないといっていい。

なお、信濃の10日作戦と甲斐の兵力膨張は因果関係はないと思う。

くわけではない。寝返るハズの武将(忠誠度20未満くらい)が4～5人いても8日間にひとりも寝返らないこともあった〔注4〕兵糧が不足気味になると突然兵が増えるらしい。三河の徳川に対して10日作戦実行中のときのこと、金は減っていないのに、いきなり兵力が200台から500台にハネあがったことがあった。

通り抜けできます

はあはあ、通り抜けてます。一生懸命みんなのために難解なゲームのヒントを載せようとがんばっています。でも、やっぱり1人じゃ大変なので、ゲームをおえたみんなからいろいろ話を聞きたいなぁ。ぼくはこうしてゲームをおわらせました、なんて攻略日記みたいなのがあると助かるのよね〜。やっぱり、持つべきものは優秀な友達よね、宿題は写させてもらえるし、ゲームも解いてもらえるし……。

Q&A

せっかく買ったゲームなのに、途中でつかえてイライラしている人は多い。それもほんのちょっとしたひっかかりで、かなりイイ線まできていっていながら行けない、というなんともせつない場合が大半だ。そこで、こういったいらだちを一気に外に押し出すためのお手伝いをしたいと思う。それが通り抜け、の使命なのだ。では、最初はQ&Aからスタート！

アンジェラス

Q エリスがリマに来てから、どこへ行っても誰にも会えなくなってしまいました。先に進めず困っています。

A ガストバの店のまえをよく見ただろうか。見慣れない女性がいるはずだ。そうそう、買い物かごをさげた、青いスカートをはいた人である。エリスが来るまえは、ガストバの店は怖いほど静かで人影なんかなかったのにね。そこで、その人にガストバのことを聞いておく。あとでもう1度来てみると、ドアのところに男の子がいる。この子がガストバのことについていろいろと詳しく知っている。話をいろいろ聞いてみよう。

Q ペルーのリマでいろいろな場所に行ってみたのですが、話がすすみません。何も起こらないのですが……。

A バイエルン・カンパニーのタイラーに会い、話を聞いてから謎の女性の写真を見せてみよう。そうするとモリアム教授が見せてくれなかった新聞を見せてくれるだろう。これを細かく読んでみると、何やらわかる、といわけなのだ。

ぐるぐると町をめぐってから、タイラーのおじさんに謎の女性の写真を見せると、新聞をくれちゃったりする。で、この新聞を注意ぶかく読んでいくと、知らなかったことがいろいろわかったりするわけだ

死体置場で夕食を

Q 『死体置き場で夕食を』をやりはじめて1週間、肉料理の<下>がどうしもクリアできません。ワンポイントアドバイスで「太田妙子に会っただろうか……」というメッセージが出るのですが、太田妙子がどこにもいません。どうしたら会えるでしょうか……会いたい。1週間をかかっているのでお願いします。

A このゲームのポイントは、時間の概念。太田妙子に会うには、15時ちょうどにA地区にあるKホテルのフロントにいればいい(移動時間などを考えないと15時をすぎてしまうので注意)。その時間になるとフロント係が、彼女がティールームへ行ったことを教えてくれる。そこで行ってみるのだがすでにいないので、もう1度フロントへ戻る。すると「男と出ていった」といわれてしまうので、すぐ外に出る。彼女は男に車に連れこまれてしまうので、タクシーで追跡するのだが、突然車から放り出されてしまう。というわけで、結局殺されてからしか会うことができないのでした。

15時きっかりにKホテルのフロントにいくと、フロント係の人が太田妙子がティールームに行ったことを教えてくれる。そこで行ってみると、すれ違いで外にいったという。で、やっと会えるのだけども……

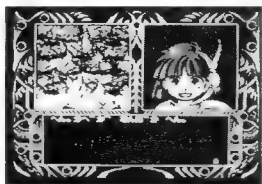
魔導物語1-2-3

Q 質問なんですけど、一で石盤4枚と魔導球2個を手に入れたのですが、そのあとどうすればいいのでしょう。

A それだけアイテムがそろっているのなら、4階へ行って壁を開くことができるぞ。4階に1か所、変な壁になっているところがあったと思うが、その壁を開くと、その奥に最後の魔導球があるのだ。魔導球を取ったあと、先へ進んで魔法陣の上に立つと1階のある場所にワープするのだ。そのあとの行動は、69ページの「魔導物語1－2－3」の各フロア・マップを見つつ、進めばいい。各アイテムの位置も、もちろん示してあるので、迷ったら利用してね。健闘を祈るぞ/

「へん、壁がなんだかへん」というのだから変なのだ。変わっているのだ。ほかと違うのだ。だったら怪しいじゃないか。何か隠しているのがミエミエなのだ。だったら開けてみよう

Q どーしても5階へ行けません。どこを探しても階段はなく、天井に穴が開いているところはあるのですが……。

A おしい/　穴に気づきながら先へ進めないなんて不幸だよね。きっと、ここから上に行けるのではないかということがわかっているんだけど、その方法が見つからないわけだね。これもまたマップを見ればすぐわかるのだけど、この階には上へ行く階段がないのだ。そのかわりに「洪水の壺」という意味シンなアイテムと前述の穴があるだけだ。この2つを直線で結べば、5階への道が開ける。つまり、天井に穴が開いている場所で「洪水の水」を使って水に浮いて上にあがるというわけなのだ。ただし、5階から4階へ降りるときに多少痛い思いをする。まあ、しょうがないか。

水がどんどん流れ出て、フロア全体が巨大なプールになっていく。プカプカからだが浮かんできた。あら、そうすると穴の開いた天井がすぐ近くにあるではないですか。なあんだ、そういうわけだったのね

DCコネクション

Q 証拠品がどうしても見つからないのですが、どうしてでしょうか。よきアドバイスをお願いします。

A ちゃんと話を聞いていれば、そんなことはないはずだよ。特にリンディのいるホテルには何度も足を運ぼう。A・シュルッツに会えるようにあったら、彼女からG・ヘンダソンとシュルッツの密会写真がもらえる。

攻略チャート

とかくゲームというやつには手順というものがある。ここでこうやれば、こうなって、それがすむとつぎの事件が起こって、そしてどんどん進んでいきますよ、といヤツだ。だいたいはその手順を1つ見落としたため、先に進めなくなって立ち往生するのだ。そこで、その手順とやらをわかりやすくまとめてみようと思って考え出されたのが、このチャート化した攻略方式。こんがらがった頭のなかを整理するのによいでしょ。だけど、このチャートっていうやつは、いつまでたってもお世話になる勉強方法なんだなあ。しみじみ。

DCコネクション

J．B．が泊まっているホテルでは行動1つもおろそかにしてはいけない。バーで思いもよらない人が待っていることもあるし、電話がかかってくることもある。捜査に行きづまったらホテルに戻ってみるといいだろう。捜査の基本の「行けるところはすべて行く」「会える人には何度も会う」がとくにこのゲームでは大切だ。

注意しておきたいのが、このゲームはチャート順にだけ行動しても早解きはできないし、かならずしもこの順番どおりにイベントが起こるとはかぎらない。非常に深みのあるシナリオなので、解くのに何とおりものルートがあるのだ。

スタート

ホテルのバー
リンディー・リーフィールドと会う

スターダスト
ジョン・ハミルトンと再会

ウエスト・ポトマック公園
ネルソン・メルビルから勤め先のDCタクシーの場所を教えてもらう

ポリスボックス
ロン・クレーマーと会う

ホテル
知らない男から電話を受ける

ジョン、ネルソン、ロンの3人が協力者になったあとでかかってくるのだ

ユニオン駅
注射器を見つける

ホテルのバー
リンディーから写真をもらう

ポリスボックス
ロンから半分にさかれた1ドル札をもらう

キャロメット・アレイ
ジェシカ・エリオットの妹レイチェル・エリオットからライターをもらう

ジェシカとフレドリックの関係を聞いてまわると登場する

バーバー・ルーズベルト
ウォルターを殺害したピストルを見つけ、グラハム・ヤングが自首する

ピストルを見つけたら、ロンに見せに行くといい

ホテル のバー
ジェシカ・エリオットと話す

ホテル
「ケネディの墓の前に来い」と呼び出しの電話を受ける

ケネディの墓
目のまえでジョージ・ヘンダーソンが殺される

寸分の狂いもなくみごとに頭部に命中、プロのしわざだ

ヘンダーソンのオフィス
アドレス帳を見つける

アドレス帳にはいろんな場所の電話番号が書いてあるのだ

グロリアの家

カタログ雑誌を見つける

ミス・モンロー

半分にさかれた1ドル札を見つける

フローレンスのアパート

コインの包みに入った麻薬を見つける

⬆コインの包みはある人物の経営するホテルで使われているものだ

DCタクシー

ネルソンからフローレンスとマックス・ブレスマンの尾行結果を聞く

⬅ネルソンの尾行の情報は重要だ。しっかりと聞こう

ATアダムス

「誘惑の肖像」をもらう

⬅ここには思いもよらぬ人物が出入りしている

ウォーターゲートホテル

リンディーからワシントンポストの電話番号を聞く

ワシントンプレス

アラン・ヘイウッドからベトナム戦争のスナップ写真をもらう

ポリスボックス

M・ムラディのアパートの場所を聞く

グロリアの家

ドリー・エドワーズが告白

ウールリッチ弁護士事務所

アトランティック事件の書類をもらう

ミス・モンロー

ジャック・ジョンソンが告白

グロリアの家

グロリア・フォレストが告白

議員会館

ダリル・ウィルコックスが告白

フローレンスのアパート

フローレンス・ヤングが告白

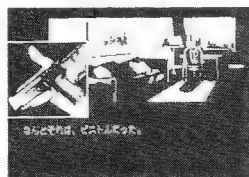
ジョンとノーマの家

ノーマ・ブラッドリーが告白

ホテル

ロン・クレーマーに電話してネルソン・メルビルが殺されたことを知る

ムアディのアパート

ピストルを見つける

⬆怪しい怪しいと思っていたらやっぱりそうだった

モーラーズストア

秘密書類を発見する

⬅エドワード署長が持っていた書類がこんなところにあるとは

ホテル

リバティタウンへ電話する

シュルッツ事務所

アルフレッド・シュルッツが告白

⬆エドワード、ヘンダーソン、シュルッツ。彼らを結びつけるのは何か？

ムアディのアパート

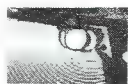
ムアディがネルソン殺しを認める

モーラーズショップ

ドナルド・モーラーが告白

FBI

マックス・ブレスマンがジョージ・ヘンダーソン殺しを自供する

エンディング

⬇哀しみが身をつらぬく……

⬆ピストルが過去を撃ち砕いた……

マイト・アンド・マジック2

このゲームはマップだけで構成されているといっても過言ではない。そもそも、マップを攻略するのが楽しくてしかたがない、という人ために作られた特別のソフトとではないかという気がするくらいだ。そこで、『十字軍ＶＯＬ．２』で、マップの攻略をやったが、今回はより理解を深めるためにチャートでの攻略をこころみたが、どうであろうか。

さて、チャートの見方だけど、このゲームにはクエストを解いていく順番というものがないので、今回はチャートどうしを線で結んでいない。チャートが多少見にくいかもしれないけど、そこはゆるしてね。

なかでも、いちばんむずかしいと思われるのは、魔法使いのクエストだろうか。このチャートを見て、どこでハマってるか細かくチェックしてみよう。とにかく、ゲーム終了までけっこうかかるのだから、がんばってね／

ゲーム開始

キャッスルキーを手にする

- ミドルゲート(10, 2)でノルドンの頼みを聞く
- ミドルゲートの地下(0, 7)でゴールド・ゴブレットを手に入れる
- ノルドンにゴールド・ゴブレットをわたす
- ミドルゲート(1, 2)でノルドンナの頼みを聞く
- ミドルゲートの地下(0, 15)でSir HronとDrogを救出する
- Sir HronとDrogが傭兵として雇える
- ノルドンナに会って、寺院と泉の情報を聞く
- すべての町の寺院に寄付をして、銀貨をもらう
- ミドルゲート(15, 15)の泉に銀貨を投げこみ、キャッスルキーを手に入れる

スペシャルメニュー

ミドルゲート

- ① Horrors d'oeuvres (10G)
- (C, 1)(2, 10)でアンデッドのモンスターが出現する
- ② Soup de Ghoul with Garlic Toast (100G)
- (C, 1)(2, 6)でGhoulが逃げる
- ③ Dragon Steak Tartar (5000G)
- Dragon's Dominionでドラゴンの数が２倍になる

サンドソバー

- ① Gourmet Dinner B: Wyrm Chop Suey (10G)
- H K Phoyを傭兵として雇える
- ② Roast Peasant Under Glass (100G)
- (E, 4)(3, 10)でMad Peasantが出現
- ③ Phantom Pudding(very low-cal) (5000G)
- Sir KillとJed Iを傭兵として雇える

ツンドラ

- ① Sizzling Swine Soup (10G)
- 何も起こらない
- ② Red Hot Wolf Nipple Chips (100G)
- Natures Gateの呪文を覚える
- ③ Roast Leg of Wyvern (5000G)
- 経験値1500がもらえる

ヴォルカニア

- ① Pickled Pixie Brains (10G)
- 何も起こらない
- ② Deep Fried Troll Liver (100G)
- Thund R.とAerielを傭兵として雇える
- ③ Creem of Kobold Soup (5000G)
- ミドルゲートの地下でコボルドの数が倍になる

アトランティウム

- ① Lightly Sauteed Tongue of Toad (10G)
- (C, 4)(14, 8)でヒントが聞ける
- ② Puree of Gnome (100G)
- Gnomeが食べると、強さが５下がる
- ③ Devil's Food Brownie (5000G)
- Fingers of Deathの呪文を覚える
- スペシャルメニューすべてを食べて、(A, 3)(7, 6)で経験値がもらえる

ペガサスの質問

- ミドルゲートの町を出ると、ペガサスが話しかけてくる

通り抜けできます

(C, 3)(0, 7)でペガサスの名前を知る。Linguistの二次技能が必要

(B, 1)(9, 9)でペガサスに会い、100000Gもらえる

マークのお願い
(C, 1)(1, 1)のマークにMark's Keyを手に入れてくれと頼まれる
(A, 2)(2, 9)でWhite Spiderの質問に答え(Key)、Mark's Keyを手に入れる
マークに会うと、経験値10000もらえる

マーレイのしてほしいこと
マーレイの洞窟の(1, 8)でマーレイに頼まれる
(0, 8)の転送機でDawn's Mist Bog Caveに行く
(8, 9)でDawnを倒す
(11, 3)の転送機でMurry's Caveに戻る
もう1回洞窟に戻ってマーレイに会い、経験値とゴールドをもらう

サーカスを楽しむ
(B, 2)(14, 4)で140〜170日の間サーカスが開かれる
トランポリンに成功するとCupie Dollがもらえる
(D, 3)(7, 13)の老人にCupie Dollを渡す
Inner Limits(E, 3)(10, 12)に入る
サーカスの場所へ戻ると、全員の能力値が4ずつ増える

パインハースト城で頼まれる
(E, 2)(11, 6)でQueen Beatleを倒す

(E, 3)(5, 6)でSerpent Kingを倒す

(D, 1)(10,12)でDragon Lordを倒す

ウッドヘブン城で頼まれる
(A, 2)(11, 2)でValor Swordを取る
(D, 4)(14,11)でHonor Swordを取る
(D, 1)(0, 8)でNoble Swordを取る

各職業の試練
騎士
(B, 3)(5, 14)でDread Knightを倒す
戦士
Forbidden Forest Cave(8, 9)でFrost Dragonを倒す
射手
(B, 2)(11, 2)でBaron Wilfreyを倒す
野蛮人
(C, 4)(0, 15)でBrutal Brunoを倒す
忍者
Dawn's Mist Bog Cave(8, 9)でDawnを倒す
僧侶
(C, 1)(10, 15)でCorak's Soulを手に入れる。Corak Cave(8, 0)で体を見つける
魔法使い
Isle of Ancientの(3, 10)と(12, 5)の2つのダンジョンでウィザードを助ける
盗賊
各職業の試練について行く
全部を達成して、(D, 2)(7, 0)の陪審員から経験値をもらう

ラマンダ女王の頼みごと
ミドルゲート、サンドソバー、アトランティウムの町の各闘技場で勝つ
キャッスルキーを手に入れる
各職業の試練を達成する
パインハースト城で頼まれることをやりとげ、時間転送機の使用許可をもらう
Luxus Palace Royalのラマンダ女王に頼まれる
パインハースト城で王からElemental TalonとOrbを手に入れるよう頼まれる
パインハースト城の時間転送機を使って9世紀へ行く
ザブラン城で4枚のディスクを手に入れる
4つのElemenrtal Planeへ行き、Talonを手に入れる
4つの城で、N-19 Capitor、M-27 Radicon、J-26 Fluxer、A-1 Todilorと手に入れる
Dawn's Mist Bog Caveから転送機で外に出る
パインハースト城で王から9世紀のカロン王にOrbとTalonを渡すよう頼まれる
9世紀(C, 4)(14, 5)のカロン王(Mega Dragonと戦っている)にOrbとTalonを渡す
10世紀に戻り、ラマンダ女王に会いに行く。しかし、カロン王しかいない。彼からSquare Lake Caveに行き、世界を救うように頼まれる
Square Lake CaveでSheltemと戦い、勝つ
コンピュータの自爆装置を4文字のパスワードを入力して止める。ヒント:各Elementalの頭文字

ゲーム終了

ファイナルファンタジー

チャートの見方は、上段は場所、下段はいちばんやらなくてはならないことが書いてある。

スタート

場所	やること
コーネリアの町・城	情報を集め、装備を整える
カオスの神殿	ガーランドを倒し、王女セーラを救出する
コーネリアの城	リュートを手に入れる
北の橋	オープニング
マトーヤの洞窟	マトーヤと話す
港町プラボカ	船を手に入れる
エルフの町・城	情報を集める
西の城	情報を集める
沼の洞窟	クラウンを手に入れる
西の城	水晶の目を手に入れる
マトーヤの洞窟	目覚めの薬を手に入れる
エルフの城	神秘のカギを手に入れる

エンディング

サーク

チャートの見方は上段が場所、下段がその場所でしなくてはならないこと。あとはボスと戦うときの適正レベルなどが書いてある。

スタート

フェアレスの町
村長のメガネを見つけ、600Gと王家の紋章をもらう

森
フレイ(女の子)を助ける

フレイの家
フレイを病院まで連れて行ったあと、木の精を倒してほしいと頼まれる

森の奥
木の精を倒し(レベル3)、300EXP、500Gを手に入れる

フレイの家
1000Gもらう

砦
1 老人に傷薬を渡し、マスターキーをもらう
2 ニルの箱を手に入れる
3 1階の男にスープを渡し王家の紋章を見せる
4 1階の北出口へ行く
5 1階の男から水圧調整室のカギをもらう
6 水圧調整室の男から水槽室のカギをもらう
7 水槽室で水竜を倒し、(レベル10)、600EXP、1000G、サークディープル(青)を手に入れ、北出口へ
8 北出口へ行く

ノルマナの町
ゴンドラの情報を聞き、町長にゴンドラの使い方を教わる。

洞窟
ズーンを助ける

ノルマナの町
ズーンを倒し(レベル15)、一度外へ出る。町長と話し、ESPメダルをもらう

洞窟
1 海賊に酒を渡し(2回くり返す)、海賊の宝箱のカギをもらい、宝箱から1000Gと赤い宝石を手に入れる
2 ロックバイター第1、2の門で王家の紋章を見せる
3 エレメンタルを倒し、(レベル19)、800EXP、4000Gを手に入れる
4 石像には赤い宝石、ロックバイター第3の門には王家の紋章をそれぞれ見せる

ネムヌの町
ユーイに会う

ゼグラードの塔
1 ゴースト(ケイン)と話す
2 ノームの子供を助け、ノームの両親からディスペル・マジックをもらう
3 ケインにディスペル・マジックを使う

ネムヌの町
ケインからラビィーをもらう。ピクシーに会う

ゼグラードの塔
リューンに会う。ユーイの兄の死霊からユーイにメッセージを頼まれる

ネムヌの町
ユーイに会う

ゼグラードの塔
もう1度ユーイの兄の死霊と話し、ブロードソードを手に入れ、ネクロマンサーを倒し(レベル20)、1000EXP、5000Gを手に入れる。

洞窟
レイチルから耐火マントを手に入れる

炎の砦
2階でガスマスクを手に入れ、レイチルの父から奇跡の薬を手に入れ3階の階段へ行く

洞窟
男からドラゴンの指輪の話を聞く

炎の砦
2階で指輪を手に入れ、3階で指輪を使う

溶岩地帯
サラマンダーを倒す(レベル25)

洞窟
リューンからグレードソードを手に入れる

聖域
迷宮を抜け、バドゥーを倒す(レベル25)

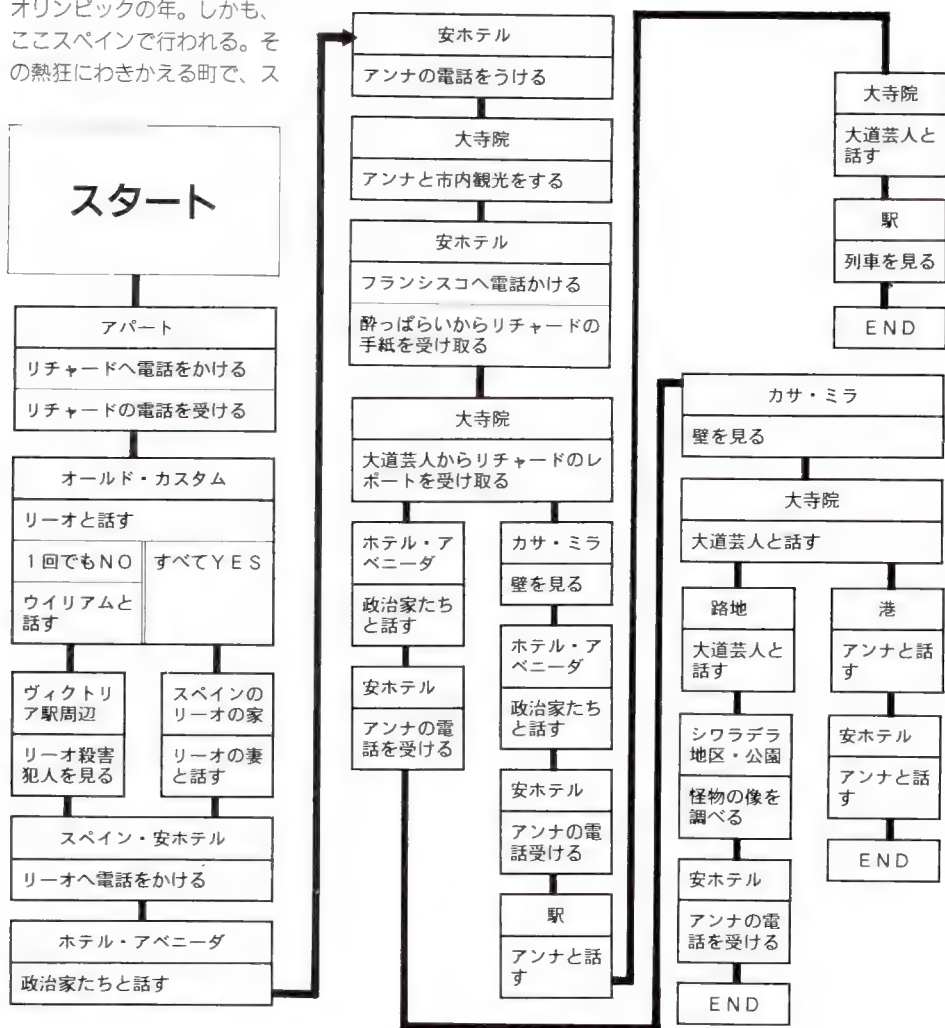
エンディング

ガウディ

スペインの天才建築家として知られるガウディ。彼の作品は、東京都庁なんかに見られる縦やよこ線だけの幾何学的なデザインと正反対にある、グニャグニャとしたずいぶん人間的な感じが特徴だ。さすが情熱の国のスペインの人なのだ。その、彼の作品があることで有名なバルセロナ町が舞台となったハードボイルドAVGが、この『ガウディ』なのだ。

さて、話のほうだが、時は1992年。この年はオリンピックの年。しかも、ここスペインで行われる。その熱狂にわきかえる町で、スペイン共産党とテロ組織の間の抗争に主人公のヘンリー・ハワードはいつの間にかまきこまれてしまうというわけだ。

彼はかつて刑事をしていたし、そしていまは情報コンサルタントという、やっぱりあぶない職業である。仕事とはいいつつもバルセロナを観光しながら、命を狙われたりと危険な目にもあい、事件解決に精を出す日々だったのだ。

そんな彼の仕事の助けにすこしでもなればと思い、チャートにして事件解決を整理してみた。どう、役に立つでしょ。

グラムキャッツ

まず、最初にチャートの説明から。いちばん最初の上にある「①イーグル本部」という項目は、さやかのいる建物のこと。その下の項目の「司令官室」というのは建物のどこの部屋にいるかということ。右側に書かれていのは、この場所でさやかのとるべき重要な行動が書いてある。かなり省略されているので、部屋に入ったら、かならずすみずみまで見て、会話の内容が変わらなくなくなるまで、しつこく話をしてみることが大切。ところで、このチャートはさやかが司令官室から逃げ出したところから始まっている。そのまえにひとしきり迷う迷路のほうはやり直しがきかないのでメモを取って慎重に進んでほしい。途中でまわりを見ると子供が歩いてくるので、わざと捕まるようにパンチラをしよう。つぎの桃桜アカデミーの寮では建物が円筒状になっていて、まわりに部屋が5つとエレベータが1台というぐあい。行動することが2つ書いてあるところは、再度入ったときにすること。イーグル本部の開発室のESPカードはメモをかならず取ること。

①イーグル本部	
司令官室	逃げる
司令官室	いっしょに戦うことになる

②桃桜アカデミーの寮		
305	着がえる	
301	話す	たたく
屋上	見る	
101	話す	
305	電話に出る	

③イーグル本部	
ロビー	マッコイブレンドを飲む
開発部	5枚のカードを当てる ※合格するまでマッコイブレンドを飲みに行く。合格したら入らない
トレーニング室	ネコ以外を連打する ※合格したら入らない

④桃桜アカデミーの寮		
202	話す	ミリーについて聞く
101	話す	話す

⑤イーグル本部	
司令官室	話す

⑥桃桜アカデミー
行けるところをひととおり見てまわる

⑦桃桜アカデミーの寮		
301	電話に出る	
101	ミリーの話を聞く	
203	話す	見る

⑧桃桜アカデミー	
A教室	あかずの間のことを聞く
B教室	ミリーのことを聞く

⑨桃桜アカデミーの寮			
205	話す		
103	話す	エッチする	
205	話す	エッチする	話す

⑩桃桜アカデミー		
プール	カードライタをもらう	
廊下	猫に変身する	窓から校長室へ
校長室	IDカードをコピーする	
	カギ穴をのぞく	
トイレ	猫に変身する	会話を聞く

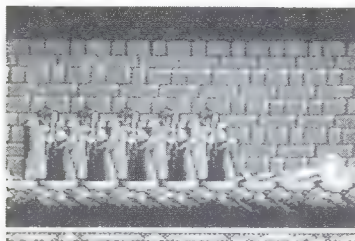
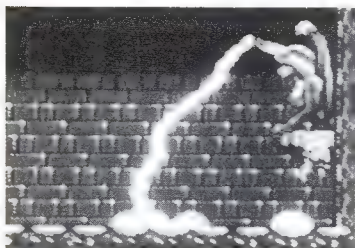
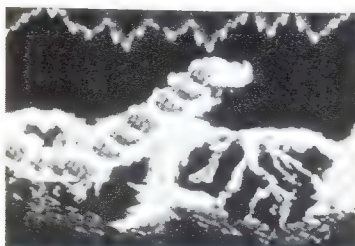
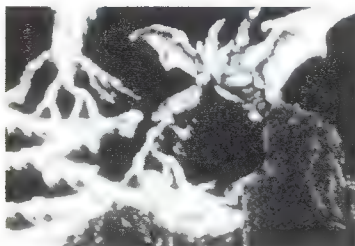
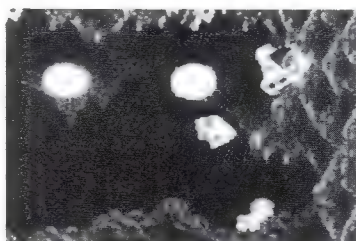
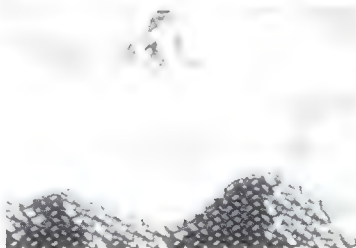
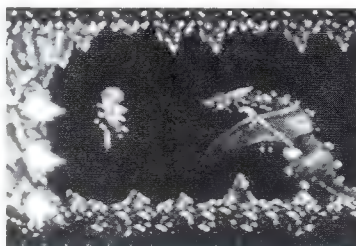
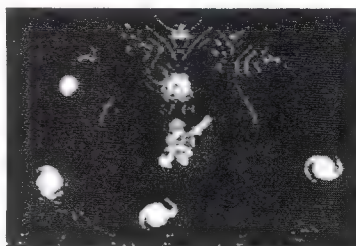
⑪桃桜アカデミーの寮	
301	ルイがいないのを確認する

⑫桃桜アカデミー		
廊下	変身する	
あかずの間	カギ穴を見る	会話を聞く
廊下	話す	
	ミリーにIDカードを渡す	
保健室	エッチする	カギを入手する
廊下	猫に変身する	
あかずの間	カギを開ける	校長を倒す

その他……

ゲームの要所に登場するボスというのはバシバシ攻撃するだけではなかなか倒れてくれない。1匹ずつの弱点を研究して対応していく必要がある。そのたそには自分のレベルも大丈夫なのか知っておきたい。と、ふだんゲームをやっているときに思うので、ちょっとまとめてみた。

ワンダラーズ・フロム・イース

確実にボスを倒すときのレベルを書いておいた。これ以降はシールドリングや薬草を併用してうまく戦うしかない。ボスをやっつけてもリングパワーは回復しないので、使わないように。バレスタイン城はきびしいぞ。1部屋ごとにノーダメージで進めたら、セーブするのが賢明だ。

⊙デュラーン・レベル3
下をはいはいしつつ、左右に動けばわりとラクに倒せる。心配症の人はシールドリングに頼るといい

⊙エルフェール・レベル5
これは、けっこうしんどい。ザコがあまり経験値をくれないからね。がんばるしかないか……

⊙ギルン・レベル6
自分にむかって飛んでくるから、下突きで頭を攻撃、攻撃、攻撃！とやれば楽勝な相手だ

⊙ギャルバ・レベル7
吐いてくる炎さえよけてしまえば、どうにかなる。したほうにおびきよせて闘うのが利口なやり方

⊙イスターシバ・レベル8
しゃがんで本体に近づいて、水晶が出なくなったら一気に飛びこもう。そして速攻でやっつけること

⊙リガティ・レベル9
ギャルバと同じように攻撃すればいい。でも、ここでレベル上げをさぼってはいけないぞ

⊙ギルディアス・レベル12
強いっ！ 冷気のブレスに当たったり、しっぽではたかれないように細心の注意で闘うべし

⊙ガルバラン・レベル20
こいつさえやっつければエンディングはすぐそこ。2通りの攻撃をしてくるぞ！

秘密のマップ

『ロードス島』は移植が発表になってから、実際にショップの店頭にならぶまでの長かったことったらない。しかも、ゲームもいろいろと長い部分があって、まあだからとにかく、すべてが長かったので、いろな意味でいつの間にか『ロードス島』の世界がすっかり頭に入ってしまった。小説も読んだしね。で、まだまだ長くつづくというわけで、秘密の場所が発覚したのだ。

ロードス島戦記

ウズの村

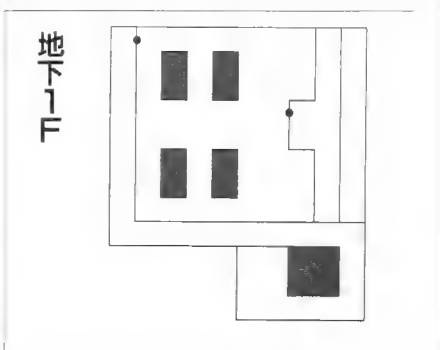
⊙発見されたウズの村のマップ。ロイドの村の南西にあたるところにこんな村があったのですね。知らなかったな

「ウズの村」を発見。場所はロイドの町の南西に行ったところだ。ロイドから道なりに4回ほど角を曲がったら、西にむかって進んでみよう。じきに町と洞窟が見えてくるはずだ。すると、突然戦闘モードになって、トロールに捕まっている女の子を助けるはめにる。村長に会うと、近くの洞窟に住むトロールの退治を頼まれることにも……。なんだかめんどうなことを頼まれてしまったものだ。

洞窟では、トロールが2か所で出現するが、とくに、中心近くにある大広間で出現するヤツを倒すと、宝石がボロボロ手に入る。そこで、村長に会うといつものように経験値がどばーっともらえることになっているのだ。

記号の見方	
●	ドア
─	カベ
■	入れない

ミスティの村

ドラゴンスケールの北に行くと、海岸沿いに「ミスティ」の村が隠れている。森を抜けて行くと霧が濃くてまえが見えなくなる。でも、ひたすら西へと進もう。村は2階建てのダンジョンになっている。1階の中心付近には井戸があって、ここから霧が発生しているらしい。階段は例によって隠し扉の奥にある。階段を上っていくと、バンパイアが襲ってくる。このなかには、村人がバンパイアになってしまったのもいるという。このあと村長を見つけると、ごていねいに村に火を放ってくれるので外に出られる。

ゲームのぞき穴

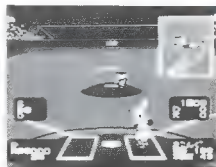
ここでは、カラーページ(P10~19)に入りきらなかったウル技を紹介しています。モノクロだからといってバカにしていると、けっこう重要な情報を見のがしてしまいますぞ。とりあえず、自分の持っているゲームの情報が載ってないかどうか、しらみつぶしに探してみましょう。終わってしまったゲームでも新しい発見があるかもしれませんよ。

激ペナ2

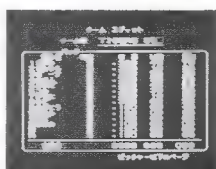
■おおっ驚きのスーパー変化球が投げられるぞ

この技をやるためには、前作激ペナが必要だ。激ペナがあれば、やり方はごくかんたん。激ペナのチームエディットでチームを作り、ディスクか新10倍カートリッジにセーブする。それから今度は激ペナ2でそのチームをコンバートして、セーブする。同じことを3回以上(本当に3回以上)くり返すと、データーのおかしなピッチャーができあがる。試合で投げさせてみると250kmの新幹線並みの速球や、画面右からはみ出して左から出てくるスーパー変化球を投げたりする。

◐激ペナのエディットモードでごくふつうにチームを作る

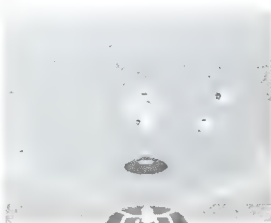
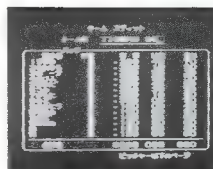
◑コンバートはきちんと3回以上すること。セーブも忘れずに

◐見よ! ボールはピッチャーの手元から流れるように去っていく。ああ、恐ろしや

■打者8人、打率.399。先発投手3人、球速199

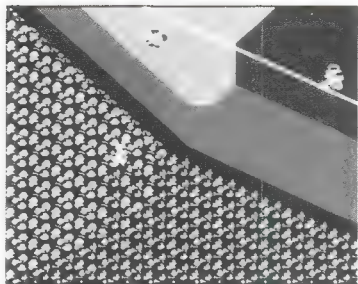
激ペナのチームエディットでバッターの打率を.200か.300にして、.2か.3の場所に.1を入力します。すると.150になりますが1回セーブしてから見ると.100になっています。この状態で激ペナ2にコンバートすると、なんと上位8人を打率.399にすることができます。また、激ペナで球速を199kmにする技を使って作ったピッチャーを、激ペナから激ペナ2にコンバートするだけで199kmの剛速球を投げられます。

◐これは1回セーブしてから、数字を分配したところだ

◑1番まゆみから8番きどまで本当に全員399なのだ

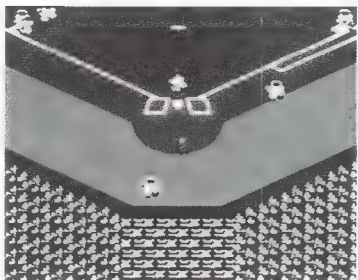
■ピッチャーは外野をめざして行ってしまった

ランナーが1塁にいるときに、ピッチャーを牽制させて2塁に走らせる。そのときランナーは1塁と2塁の間で停止する。ピッチャーのほうは2塁へ走らせた状態のまま、キーを押しっぱなしにしておくと、レフトへと走っていくのであった。

◐ランナーを1、2塁間に止めておくのがポイント。あとはカーソルの上とBボタンを押しておくだけ。このあとピッチャーはスタンドまで走り続ける……わけない

■熱い血潮の左翼手は内野スタンドに乱入する

2人プレイでやってみよう。ランナーが1塁のとき、打者はフライを打ちあげる。だれでもいいから、このフライをとりボールを3塁に投げる。ボールをとった3塁手は本塁へ走りながら3塁へボールを投げる。ボールは主のいない3塁を通過してレフトへ転々、左翼手はボールをとってホームへと走る。すると、なぜか内野スタンドへと入ってしまうのだった。

左翼手がボールを取って走りだしたと思ったら……あれれ？ 内野スタンドへ入っていくぞ

■走者が出塁してもだいじょうぶですの技だ！

対コンピュータで、走者をかならずアウトにする方法を発見しました。スクロール画面のときにバックネットの近くに野手を1人連れてくる。そして捕手を2塁へ走らせ、本塁にボールを投げる(このとき野手はボールをとってはいけない)。ボールがバックネットに当たると走者が走りだすので、本塁の近くまでおびきよせてアウトにすれば点を取られることはない。

だいたいここの場所でボールがバックネットにぶつかるのを待ち、ボールを本塁の捕手に投げれば、かんたんにアウト

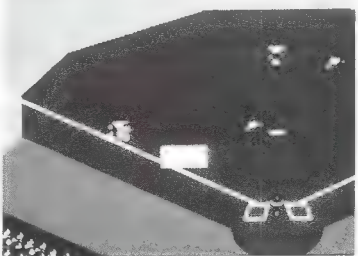
■プレイ中にいきなりタイムになってドッキリ

2人プレイで2プレイヤーが攻撃中に、1プレイヤーは、スペースキーとカーソルキーの上を押しっぱなしにして投げる。打者はシフトキーを押して打つ。すると、タイムになる。

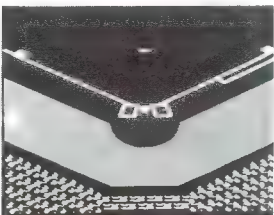
■チームカラーを数字でセレクトしてみようね

激ペナでチーム名のはじめの文字を数字にしてエディットしたチームデータを激ペナ2でコンバートするとユニホームの記号が数字に変わっているので少しおもしろかった。

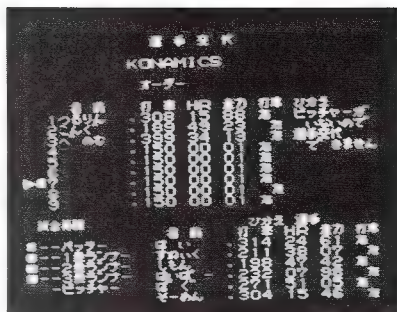
■走者が1、3塁なら点を取るのはかんたんだ

対コンピュータで走者が1、3塁のときに1塁走者を2塁に走らせる。すると捕手は2塁に投げるので、3塁走者を本塁に走らせる。すると、2塁手は本塁にボールを戻すので、すかさず2塁走者を3塁へと向かわせる。すると捕手が3塁へ投げてもセーフになり、1点入ったうえ、追加点のチャンスとなる。ただし、走者の走力が80はないとこの技は成功しない。

1塁走者を2塁に走らせる。それから3塁走者を本塁へ走らせる 本塁のほうに気がむいているうちに3塁へ急ぐ。よしセーフだ

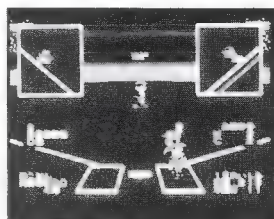
■うおおー！ いきなりウルトラマンの乱入だ

ボールを打ってスクロール画面に切り替わった直後、選手がまだ表示されないときにポーズをかけると、3塁ベンチのまえにウルトラマンらしき人がいる。ただし、このウルトラマン(?)氏を見るには2つ問題がある。ポーズキーが必要なこととタイミングが難しいことだ。

ウルトラマンに見えるでしょ

■ピッチャー全員で打線を組み、貧打線を楽しむ

攻撃中、〔STOP〕を押して代打モードにする。カーソルをピッチャーに合わせ、代打を出す。このあと、〔M〕を押してキャンセル。ピッチャーを打線に戻して、もう1度キャンセルしたあと試合再開を選んで試合に戻る。すると、攻撃が終わって守備につくまえに、ピッチャーセレクト画面になる(代打を送ってないのに……)。毎イニングこれを繰り返せば6人の投手全員を打線に加えることができます。

❸こんなふうにピッチャーだらけの赤字打線ができる

■アンパイヤも人の子だボールカウント間違い

ボールカウントが4になって、フォアボールの表示が出た瞬間にタイムをかけます。そうしてピッチャー交代の画面にしてから、キャンセルします。すると不思議なことに、ボールカウントの表示が4なのに、1塁へ行けないのです。タイムをかけるタイミングが難しい。

❸審判、4ボールなんですけど

ファミスタ

■敵チームのいやな選手を交代してしまうテク

コンピュータと対戦中にタイムをかける。それから〔SHIFT〕を押すと、敵の選手を自由に交代することができる。

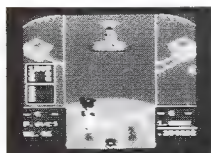
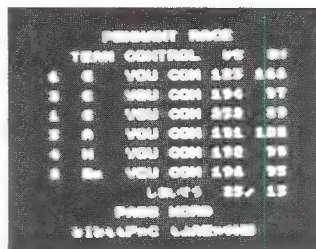
❸わたなべはいやなので、いしいしに交代。かわいそうだけどこれがプロの厳しさなのだ

■サウンド&ボイスモードで2倍に楽しむ技だ

タイトル画面のとき、〔SELECT〕を押しながらペナントレースモードを選択して、スペースを押すとサウンド&ボイスモードになる。No.1から13までがサウンドモード、No.14から30までがボイスモードなんだな。カーソルキーの左右で順番に音が変わっていくのだ。

❸聞かしてあげたいほど美しい音楽と声、画面だけで楽しんでね(笑)

■ペナントレースでガイアンツ・リーグを作る

ペナントレースでコンティニューし、〔ESC〕でタイトルに戻る。これを繰り返すと、6チームがガイアンツになります。

❸ガイアンツのピッチャーが投げ、ガイアンツのバッターが打つ

■ボールは外野から内野へと大旅行するのだ?

外野にボールが飛んできてフェンスにボールが当たってもそのままにしておきます。そうするとボールがはね返ってきて、少しずつ内野に戻ってくるのです(なんとボールが止まらない)。そのうちにラインを越えてしまい、ファールになります。

ただし、ボールが戻ってくるのを見ているのは時間の無駄なのでやめましょう。

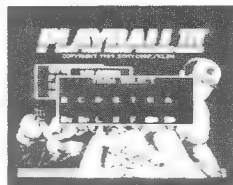
■いきなり出てくる謎のペナントレース結果技

一種のバグり技です。まずペナントレスを選んでコンティニューをして、パスワードを適当に入力します。すると、パスワードが違うと表示されるので、〔ESC〕を押してタイトル画面に戻します。それからペナントレースをもういちど選んでコンティニューします。すると謎のペナントレースの途中結果が出てきます。

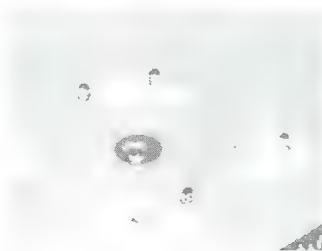
試合数と勝利数がメチャメチャだ

プレイボールIII

■Rチーム対OチームがOチーム同士の対戦に

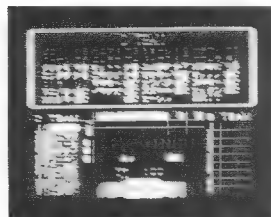
対コンピュータ戦で、プレイヤーはRチームをCPUはOチームを選ぶ。するとRチームのデータがOチームになっている。

ごくふつうにRチームとOチームを選ぶ

■キミはスピードを選ぶかサウンドを選ぶか?

〔P〕を押しながらプレイボールIIIを立ちあげると、な、なんとFM音源だったサウンドがPSG音源になってしまう!(ここからがスゴイ)さらに、送球のときなどのスピードが、PSG音源のほうが格段にはやくなっているのだ。ただ残念なことに、この技はバックネットから見た画面でしかできないのだ。

スピード感バツグンになるのだな

やじうまペナントレース

■ピッチャー以外の8人全員同じ選手にする技

まず、好きな選手をスタメンに入れます。そして〔ESC〕を押すと本来なら赤くなっている選手名が消えますが、まだスコアボードには残っています。そこで、さっき選んだ選手と同じところにカーソルを合わせてスペースキーを押し、打順のカーソルを空いている打順に合わせます。そして守備位置を変えてスタメンに組みこみます。

全員ぼちあいだったりする。相手ピッチャーがなんともかわいそう……

■投げても尽きぬ体力?体力が100に増える技

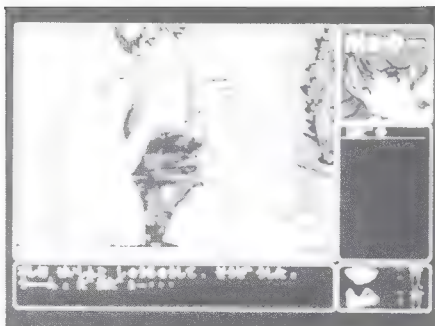
どの野球ゲームでもそうだが、ピッチャーは投げ続けると体力が0になってへろへろの棒球しか投げなくなってしまう。しかし、無理してそのまま投げさせているといつのまにか体力が100に戻っている。そして、ゲームがおわってから体力の数値を見てみると100のままになっているのだ。

体力が100に戻っているではないか

ポッキー

■プールで想像するものといえばこれしかない

はたして、これがウル技といえるかどうかは知らないが(十字軍の趣旨にはそっていると思う)、とりあえず本編のストーリーとは関係ないイベントなので、紹介します。

プールへ行き、上条明奈に会って、「そうぞうする」のコマンドを2回使うと、明奈のオールヌードが拝めるのだ(想像だけど)。皆さんあとは、ゲームで十分堪能してくださいね。

⇧この姿でオールヌードはさすがにねぇ

せまってみたい

■Hキーで、攻めて、攻めて、攻めまくるのだ

ゲーム後半で、理性をなくならせるというところまできたら、Hキーを連打する。本当なら、いろんなところを攻めなければいけないのだが勝手に攻めてくれるのだ。

⇦ここまできたらもうすぐエンディングなのだが、どこを攻めればいいのか難しい! でも、黄金のキー(Hキー)を押せば、この通り! どんどん攻めることができるのだ! 攻めて、攻めて、攻めまくれぇ!

神の聖都

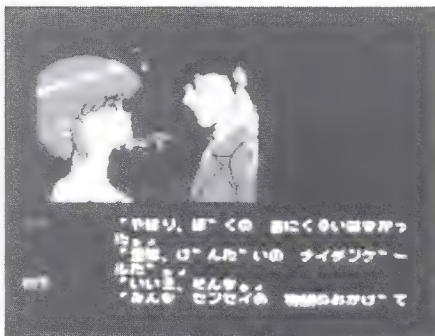
■ジ、ジ、ジ、ジナさんの胸が見られるぞっ!

はじめてジナさんと会うシーンで、「見る」というコマンドをしつこく、しつこく、しつこく10回以上やりつづけると、ジナさんの胸が見られるのだ。

⇦み~ちゃった! み~ちゃった! こりゃええわ! 何回でも見たるでぇ~!

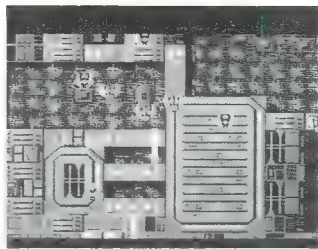
ピーチアップ2

■ナースアカデミーを途中から遊べる技なのだ

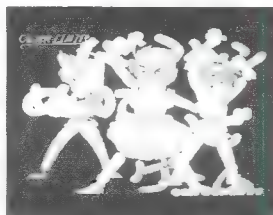
ピーチアップ2の「ナースアカデミー」で、好きなところからはじめられる方法をみつけました。やり方は、まずBASICを立ち上げてから、ディスクを入れます。そして、LOAD"UMIUSHI. BAS", R⏎と打ちこみます。すると、9個のファイルが画面に表示されるはずです。表示されましたか? あとはその表示されたファイルネームを実行すればいい。RUN"NA?. BAS"⏎(?には、1~9の数字を入れます)と打ちこめば実行されます。これで、好きなところ(といっても10か所のだけど)からはじめられる。

⇧いきなりこんなところからはじめられる

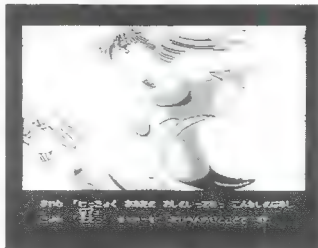
ピーチアップ3

面セレクトしてもむずいものはむずい

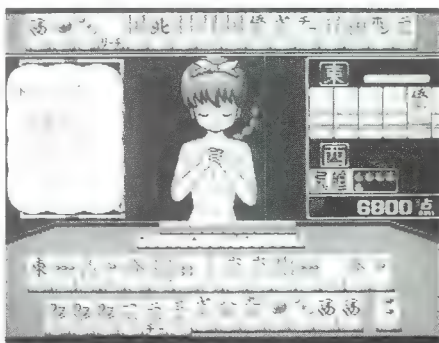
■激ムズシューティングにあった面セレクト技
究極ピーチで、〔F1〕を押しながらゲームをはじめるとステージ2に、〔F2〕を押してはじめるとステージ3に面セレクトできます。ファンクションキーを押す時間の長さによって自機の数が決まるみたいです。

ピーチアップ4

この3人の美女(?)がお相手してくれる

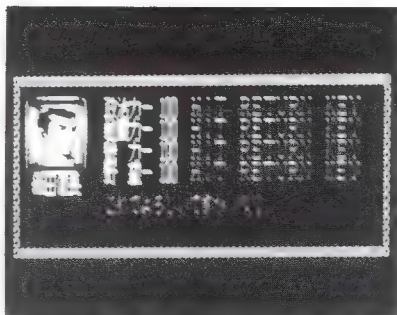
■エッチなぬいでぬいでゲームの面セレクト技
ゲームをはじめて、2人がむかい合っている画面になったら〔P〕を押す。そして、上下で数字を変えて、面を選びスペースキーで決定。その選んだ面のゲームを開始。

トリロジー

■パスワードでエッチなゲームがもっとエッチ
オープニングを見終わったあとに、コマンドを選択する画面になるので、6番のパスワードを選ぶ。パスワードを入力する画面になったら、「アヤシキハナ」と入力すると、黄金のレンズというアイテムが手に入る。これで、エッチな画面もボカシなしでみることができる。同様に「エノタメカッタ」と入力すると、コマンドを受けつけなくなり、勝手にストーリーが進んでいく(グラフィックも見られる)。このほかに、以下のようにいろいろなパスワードがある。
「インストラクター」、「エルロラスレイ」、「エンドモァウス」、「ジコヨクセイ」、「オイシソウ」だけだと思う。

もっと過激なグラフィックも見ることができるのだ

麻雀刺客

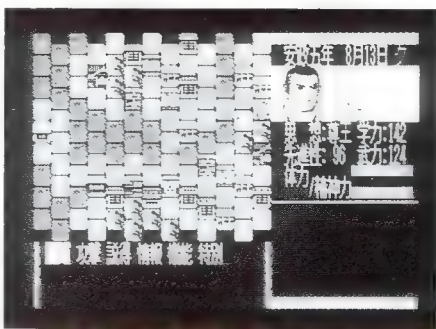
■途中からはじめられるパスワードを発見した
麻雀刺客の戦闘員と戦って勝ち、見のがしてあげると、パスワードを教えてくれます。それを名前登録のときに入力すると、戦闘員をたおした(?)ところからはじめることができます。
パスワードは……
クミ：なんばん
アイ：からあげだい
ヒトミ：とりそぼろ
です。パスワードは教えてくれるのですから、ウル技でもなんでもないけど、便利でしょ。

信長の野望・戦国群雄伝

■大名の能力をかんたんに最高値にする方法だ

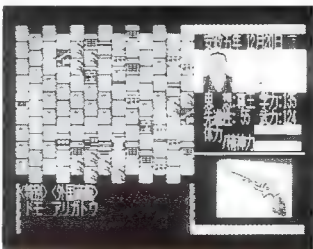
大名の能力を好きな数値にする方法を発見しました。やり方はかんたん、でもポーズキーがないとできません。信長の能力設定のときにポーズキーを連射します。運よく、100を超えた数値でポーズがかかったら、リターンキーを押しながらポーズを解除します。これをくり返せば能力全部を100にすることができます。

↻リターンキーを押しながらポーズを解除すると……ほら100だ

維新の嵐

■ただ飯食って精神力を回復なんて……すごい

どこの飯屋でもいいのですが、並の食事さえできないというくらいお金がないときに、食事をしようとすると、ごくまれに「しょうがない人だねえ、これでもお食べ」といわれて、なにか(残飯かもしれない)を食べさせてもらえます。そうすると、少しだけ精神力が回復するのです。可能性としては鉱山で金を発見するのと同じくらいだったりする。

↻おおっ、精神力が回復しているぞ

■イイモノアリマスヨ。ええ、買いますよの技

まず、金堀りでもなんでもして、600両くらいためこみます。つぎに長崎まで行きます。グラバーのいる外国商館へ行き、「特別」を選びます。いつもは「ウルモノハアリマセン」と冷たい言葉が表示されるだけなのですが、何回もしつこく「特別」をしていると「イイモノアリマスヨ　カイマスカ(Y／N)」と出てきます。ここでYを選び、さらにお金を持っていると、ピストルか地球儀のグラフィックが表示される。地球儀だと先進性が30くらい上がり、ピストルだと武力が30くらい上がります。数字は100前後の誤差があるので、だいたいの目安の値です。

↻今回はピストルだった。上の写真のように武力が30上がる。ラッキー

マスター・オブ・モンスターズ

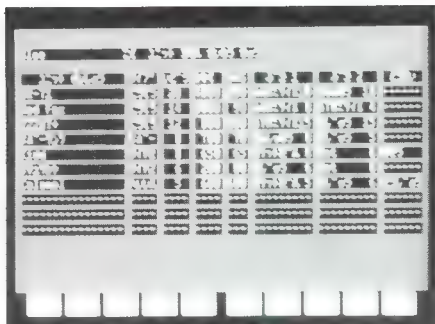
■とっても強力な隠れマスターを見つけたのだ

マスターの選択の画面のとき、〔CTR〕〔SHIFT〕〔CAP〕〔GRARH〕〔かな〕〔SELECT〕を同時に押します。すると、サモナーのつぎから順に、マスターズ、ジャイアンツ、ドラゴンズ、テントチト、ダークホース、トリ・トリ・トリ、ウミノシンピと、8人もの隠れマスターが出てくるのです。

これらのマスターたちはそれぞれが強力なのでふつうにプレイしてもちっとも先へ進まないという人にとってはおいしいんじゃないのかな。逆にもっと難しくしたいというシミュレーションゲームおたくにとっても、有効な技ではないかな。

スーパー大戦略

■最新鋭よりも新しい兵器はいかがっすかぁ？

まず、マップディスクを作ったらMSX-DOSを立ちあげる。システムディスクに交換し、COPY A:DEFPACK．COM B:USRPACK．COMと入力し、マップディスクにコピーする。この作業が終わったら生産タイプにし、〔F1〕を押して次々送っていくと、「Type No.16：The near future」という生産タイプがある。

⊕これが性能の一覧表

シュヴァルツシルト

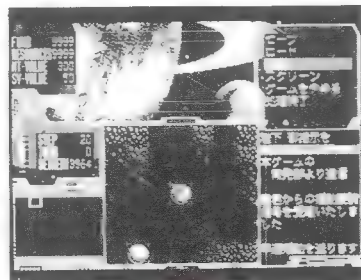
■ゲームを終えてミュージックモードで楽しむ

エンディングが終わったあとの画面で、〔ESC〕かジョイスティックのBボタンを押すと、つぎつぎに曲が変わっていきます。全部で8曲あります。がんばって終わらせてみよう。

⊕〔ESC〕かBボタンでどんどん曲が変わる。一巡するとまた同じ曲がかかるのだ

シュヴァルツシルトII

■金はなくともパスワードで助けてくれるのだ

①ゲームの最中で処理のコマンドを選ぶ。②処理終了の下にある空白にカーソルを合わせてスペースキーを押す。③すると、パスワードを聞いてくるので「KNMSC」と打ちこむ。④メッセージが出て、資金・資源が9999になりNT値が200上がる。⑤わーい。

⊕こんなメッセージが出るのだけど……

銀河英雄伝説

■1艦隊の数が約65000になる無敵の裏技だ！

銀河英雄伝説で1つの艦隊の数が65000以上になる方法を見つけました。その方法は、まず同じ種類の艦隊2つの合計を10未満にします。そして、その艦隊同士で補充を行います。すると、補充した艦隊の数が約65000に、もう一方の艦隊の数も最大艦隊数になってます。

この技さえあればどんなことしたってクリアすることができるだろう。なんたってどんな敵だって蹴散らしてしまうだけの数があるのだからねぇ。

■とても便利な自動プレイでらくちんだーの技

この技はすごくかんたん。まず、〔STOP〕を押すと、画面がフラッシュする。そして、コマンドで〔その他〕を選択する。すると見慣れない〔自動〕というコマンドがある。それを選ぶと数字がいくつかでてくるが、これは自動プレイのターン数を選択するコマンド。ここで好きな長さのターン数を選ぶ。これで、設定したターン数だけ自動プレイしてくれるので、便利だ。

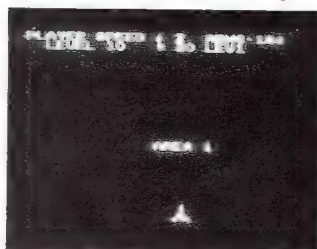
この情報、じつはボーステックさんからの提供だったりするのだ。なにかをしながらゲームをしたいときに便利な技といえそうだ。ながら族用かな。

アレスタ2

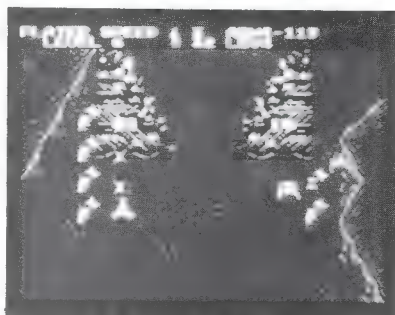
■自機のスピードを変えられるウル技を発見！

ゲーム中に〔STOP〕を押して、ポーズをかける。そのときにカーソルの左右で1から10まで自機のスピードを調節できる。数字が大きいほど、スピードが速くなる。

スピードを速くするということは逆に難易度を変えることにもなるのだ。適正スピードでゲームするのがいちばんいいのだが、それよりも速かったり遅かったりするとかえって難しくなるのだ。

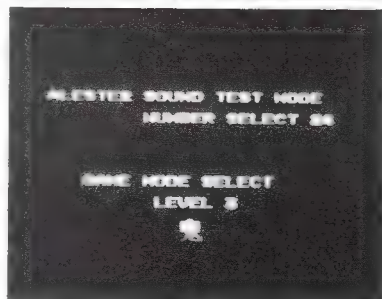
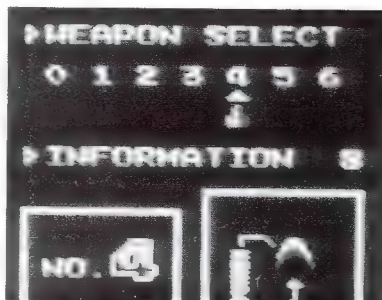
アレスタ2の場合自分のスピードが速いとまわりの敵キャラや敵のタマに自分からぶつかってしまう気がするが、適正スピードには個人差があるのでなんともいえない。

◀〔STOP〕を押すと自機のスピードが変えられる

■おっと！　ステージ1から画面がバグったぞ

ステージ1の中ボス(ダムみたいなヤツ)のところまで行く。この中ボスとの対決で6つあるコアだけ破壊して中央のコアは壊さないでおこう。時間切れになって画面がスクロールしはじめたら、中央のコアを破壊しよう。先に進むと画面がバグっているぞ。スクロール中に破壊するにはそのまえに壊さない程度のダメージを与えてなければならない。たいしたバグではないが、難しいので成功させたくなる。

◀さっき壊したダムの破片らしきものが残っている。しばらくこのバグは続く

■ミュージック&難易度設定モードを発見した

ディスクを立ちあげるとき、〔SELECT〕を押したまま立ちあげよう。すると、ミュージックセレクトと難易度設定モードになる。この画面で難易度が決められ、好きなBGMも聞けるぞ。難易度は人、神、鬼と3段階あり、じょじょに難しくなっていく。ミュージックは24曲。設定を終えて、ゲームを始めたいときは曲のセレクトナンバーを0にして、〔SHIFT〕を押せばOKだ。

ちなみに鬼モードでプレイするとただでさえ敵キャラの攻撃がハンパじゃないのに、いきなりタマが波状攻撃的にわいてくるので、ゲームにならない。それでも、どうしてもクリアしてみたい人はシューティングゲームの原点にかえって円運動の法則を思いだそう。右でも左でも好きな方向に円を描くようにしてよけつつ攻撃していれば、敵をバシバシやっつけるということも……あとは反射神経の問題だが。

◀これがウワサの設定モード。画面中央下に鬼と表示されているが、このモードにするととても難しいぞ

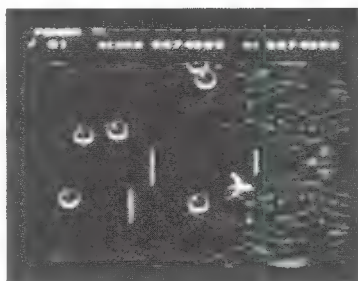
スペース・マンボウ

■ステージ1のボスにはこんな逃げ道があった

ステージ1のボスの武器はミサイルと手ですが、この手からよけることができるのです。どうするのかというと、画面上の「SCORE」のSの位置で地面すれすれにじっとしているのです。すると、ボスが手を振りおろしてきてもなぜか自機は爆発しないのです。へへんだ。でも、ボスは前後に動くのでその動きに合わせて移動しなければなりませんので警戒が必要です。

ここです、上のSからまっすぐ下てす

■マンボウの腹のなかで安全地帯を見つけたの

最後までステージが進むと、自機はマンボウのお尻の穴から体内へ入っていきますが、このマンボウの体内で安全地帯を発見しました。画面右にマンボウの弱点があるのですが、この弱点のすぐ近くにで待機します。上から消化液が落ちてきますから気をつけましょう。ここにいると青い玉や赤い玉の攻撃にさらされないので、カンタンに倒すことができます。

弱点がみえたら、上昇して撃つべし！

ファイアーホーク

■毎度おなじみのミュージックモードの登場！

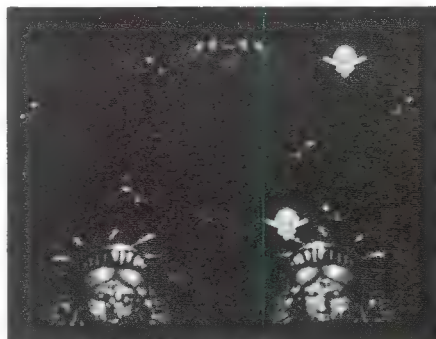
〔SELECT〕を押しながら立ちあげてミュージックモードにしたあと、ミッション1～9の曲を演奏中に〔SELECT〕を押すと、ボスの曲になる。

ミッション1～9までの曲が演奏している間に〔SELECT〕を押すのだ

アレスタ外伝

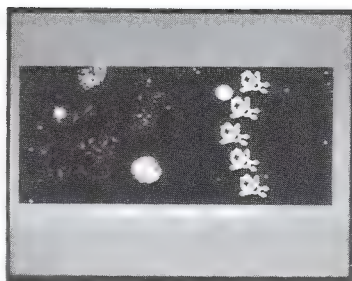
■やっぱりにせアレスタは強かったという証拠

DS秋号のアレスタ外伝で、障害物に巻きこまれて押しつぶされそうになったら、カーソルの下のキーを障害物を通過するまで押しっぱなしにしていると、つぶされずに通り抜けることができる。ただし、通過中は身動きとれないから敵が体当たりしてきたりすると命取りってことになる。

なにもかも難しいコンパイルのシューティングゲームらしく、高速スクロールはするし、武器はハデだし、で手におえない！

ほら、こんなところもへっちゃらさ

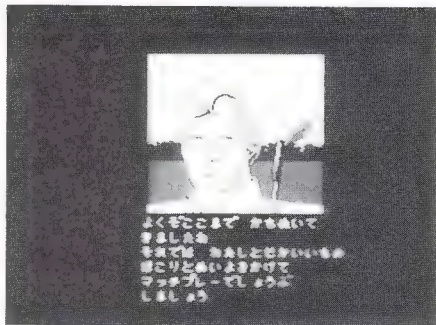
ちるどれんうおーず

■3種類のエンディングが自在に見られる技だ

名前を入れる画面で、〔CTRL〕+〔STOP〕を押して、RUN"KATI．END"とすれば勝ったとき、ファイル名を"HIKI．END"なら引き分け、"MAKE．END"だったら負けたときのエンディングをそれぞれ見ることができる。（DS秋号）

これが、栄光の勝ちエンディングだ！これを実力で見るにはかなりの研究と実力が必要だ

ザ・ゴルフ

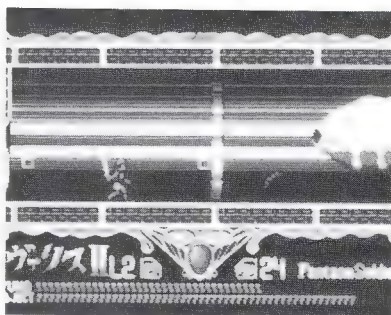
■ファンダムのゲームで隠しホールに行けるぞ

ファンダムに掲載の1画面プログラム（なんでもいい）を打ちこみ、セーブするときにFL．BINというファイル名でセーブしておく。そして、システムディスクをたち上げてユーザーディスクに交換するところで、ファンダムの入ってるディスクに交換する。トーナメントを選ぶと、スペースカントリークラブが出現し、ゴルフの神様らしき人とマッチプレーができる。

スペースカントリーの主なのだろうか？

ヴァリス2

■効かないようで効いてます。よーく効きます

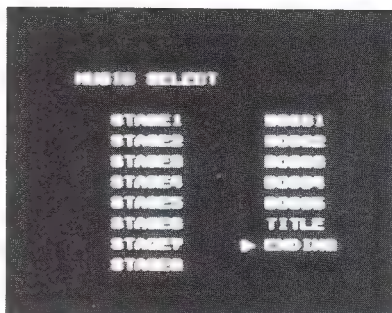
ボスキャラには特殊アイテムは使えないはずだが、5面のボスでディフが使える。

ディフの効果がかかっているときは攻撃してもなにもダメージを受けていないように見えるが、効果が切れるとそれまで攻撃していたぶんだけボスのライフが一気に減ってかんたんにやっつけられる。

ディフを使うと敵の攻撃がなくなるが、自分の攻撃も効いてないように見える

妖魔降臨

■ありましたミュージックモード、PSGだぜ

ゲームを立ちあげるときに、〔F〕キーを押して立ちあげるとミュージックモードになる。カーソルで選曲して、〔SHIFT〕でその曲を聞くことができる。〔SPACE〕でストップになるのだ。

今どきめずらしいPSGだけどそれなりに味があるもの？　だ。

選曲画面はけっこうさみしい。もっと工夫があってもいいような気がする

クリエィティブツールディスクII

■やっぱりきれいな2＋の自然画2点の紹介だ

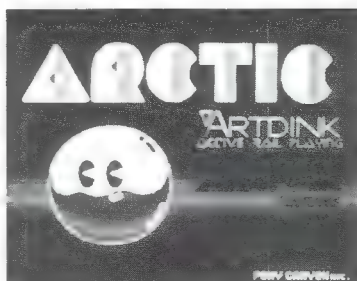
まず、はじめにBASICを立ちあげてからクリエイティブツールIIを本体に入れます。そして、RUN"SPIC12．BBB"⏎と入力すると、2種の自然画を交互に表示します。

この技は、ソニーのHB−F1XVを買うとついてくるクリエイティブツールIIが必要なので、HB−F1XVユーザー以外の人はごめんなさいよ。

⇧この鳥ってクジャクてすよね

アークティック

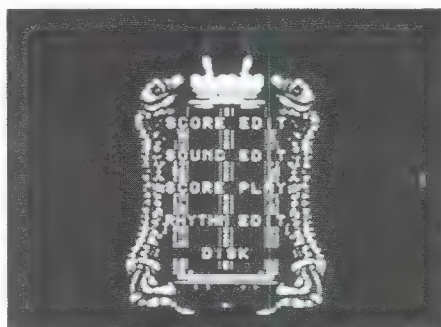
■こりゃまたでました！ミュージックモード!!

オープニング画面が出ているときにカーソルキーの左(もしくはコントローラの左)、バシッとたたく(別に強くたたかなくてもいいんだけど……)。すると画面が切りかわってミュージックモードになります。リターンキーを押すと曲が変わっていきます。

⇦タイトル画面、ここでカーソルの左を押すのだ！

シンセサウルスVer2.0

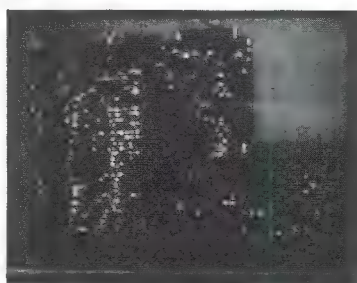
■ビッツーならではのグラフィックを楽しもう

メニュー画面で(F1)を押しながら、ほかの画面にすると、ギーガー風のグラフィックになり、(F2)だったらブリキ風(ビッツーが共にこういっていた)になって気持ち悪くて、気持ちいい。

ちなみに、スコアエディットの画面と、ディスクの画面だけは変化が何も起こらない(あたりまえか)。

⇧もとのマウスみたいな原形をとどめなくなってしまった

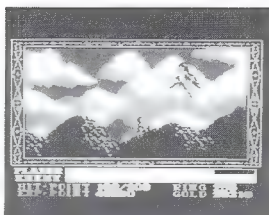
ミッド・ガルツ

■CGつきミュージックモードを発見したのだ

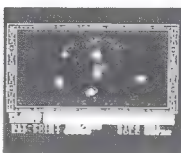
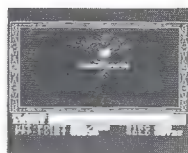
やっぱりミュージックモードがあったんですねえ。やりかたは、「第1話、ルーンブレード」の説明がおわったあと(SELECT)＋(F5)を押す。あとは画面の表示に従ってディスクを入れ換えれば、カーソルの左右で曲が選べるミュージックモードです。

⇦ちょっと不気味な感じのグラフィックをバックに、ミッド・ガルツのBGMが流れる。カーソルの左右で曲が変わる

ワンダラーズ・フロム・イース

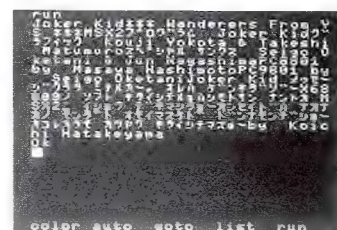
■ただでさえ弱いボスがもっと弱くなるワザだ

そうでなくても弱っちいリガティをもっとかんたんにたおす方法です。幻影の鏡を使うと……なんと動かなくなってしまう。イージーモードで確認しました。

動きを止める場所を考えておかないと、面倒くさいことになるのが玉にキズ

■ほかにもボスに効くアイテムがあったりする

イースⅢであることを発見しました。ガルバランにアミュレットが効きます。ガルバランのHPが少しづつ減っていくのです。エンディングはもうすぐ。

回る光り玉をよける

ビームさえよければ

■イースⅢで不思議な隠しメッセージを発見！

イースⅢで隠しメッセージを発見しました。オープニングディスクを立ちあげて、ユーザーディスク作成モードにします。そして「SET USER DISK」のメッセージが出たら、リセットして、BASICを起動し、つぎのプログラムを実行します。FOR I=&H9924 TO &H9A8D:PRINT CHR$(PEEK(I));:NEXT⏎

どこかで見たような人の名前が見えるねえ

ルーンワース

■お金に困ったときにはこんな技があるのだな

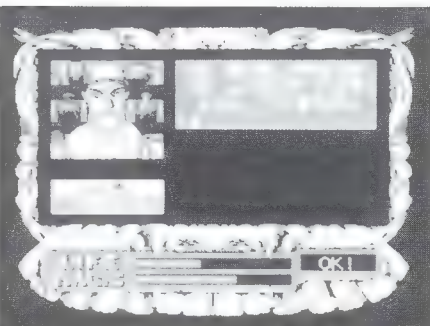
ルーンワースではよろず屋で売れるアイテムを全部売ると、売れないアイテムまで売れてしまうことがあります。ただし、アイテムは持てるだけ持ってからやってください。

持てるだけ持ってアイテムを売ると売れないはずのアイテムまで売れる　しかもアイテムが2つに増えたりする

■人をバカにしてはいけないということなのだ

よろずやに入ってなにもせずに3回連続出入りしてください。いきなり追い出されます。

1回追い出されると町を出て再び帰って来ないとおっさんに相手にしてもらえない。ハゲのおっさんは気が短いのだな。短気は損気。血圧上がっちゃうぜい。ははは……ちょっとした、遊びのつもりだったのに。

このゲームにはこういうお遊び的な要素がたくさんあるので探してみるのもいいんじゃないかな。

必要ないときは、道草しないにかぎる。こまっちゃうよなあ

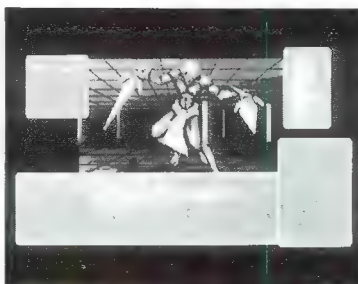
アークスII

■これは天の恵、薬草がいくつでも取れる！

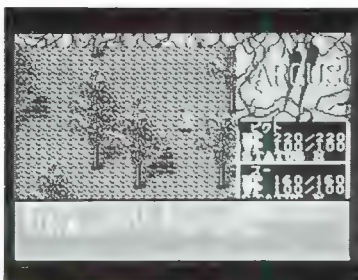
デュ・クーロス王国に着くまえに、謎の島へと漂着する。その島の洞窟に潜入し奥のほうへ進むと、「天井が崩れそうだ」という地点がある。そこでさらに左のほうの道を奥に進み、画面が切り換わったら最初の分かれ道を右に行く。するとそこには薬草があり、いくつでも取ることができるんだ。

↑このメッセージのところを左につき進むんだ

■最後の大ボス、ウォーレンのやっつけ方だ！

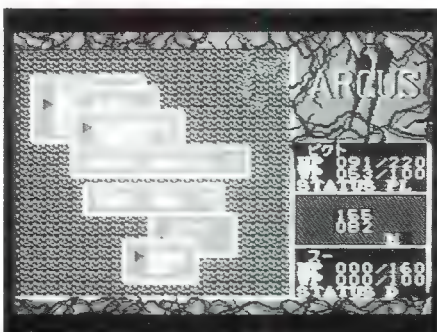
ウォーレンをなかなか倒せないで困っている人に耳よりの情報だ。こいつを倒すにはふつうの攻撃ではダメ。フィンという魔法を使わないと倒せない。しかしこのフィンという魔法はWPがやたらとかかる。だからピクト以外の仲間はひたすらピクトを励まそう。そしてWPをため、フィンを唱える。これで憎きウォーレンを倒せるぞ。

↑とにかく励まそう この間、ウォーレンのハンパじゃない攻撃をしのがないとだめだぞ

■あたりまえだが、これも一種のパーティー変更

最大3人パーティーのアークスII。仲間がピクトのほか2人いると、もう仲間は加えられないし、仲間き変更もできない。しかし、仲間をいったん外してからなら仲間を加えられる。では、どうやったら仲間を外せるかというと、エルフの森に行こう。森に入ろうとすると、スー以外の仲間はいなくなるんだ。これで仲間を外して、一緒に連れて生きたい仲間を呼べばいい。

↑仲間が2人いると新しい仲間は加えられない エルフの森に行って、仲間をはずそう

■戦闘中に死んだキャラクタが復活して戦う技

2人パーティで仲間が死んでしまったとき、戦闘中に死んだ仲間に魔法を使ってみよう。戦闘後、生き返っている。

仲間が死んだあとウインドウを開いてみると名前がある場合に有効だ。
ただ、少し画面がバクってしまったり、おかしな文字がでたりすることもあるけど、この状態でセーブしておいて、もう一度はじめから起動しなおせば元に戻るぞ。画面がきたないままクリアしなければならないのかと思った人も明るい気持ちになれるでしょ。

↑クランと別れた後のほうか成功しやすい

あーくしゅ

■このゲームは、音楽もパロディーなんだよね

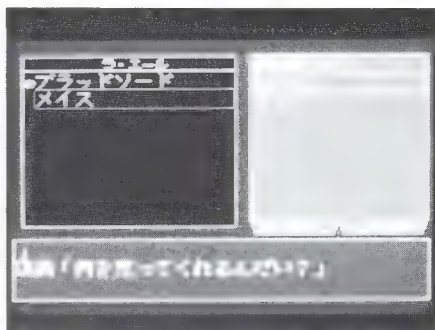
さーて、みんなよってらっしゃい／　見てらっしゃい／　あーくしゅのミュージックモードだよっ／

やり方は、タイトル画面が出たらすかさず[ESC]を押すだけっ／　ほらほら、マニュアルで出会ったお姉さんが出てきて、過去のウルフチームのゲームミュージックを、『あーくしゅ』らしくアレンジしてあるすちゃらかな音楽(そんなことないって／)が楽しめるようになるぞ／

↑マニュアルに出ていたお姉さん

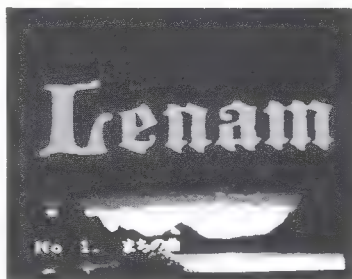
レナム

■この技を使えばお金を無限に増やせるのだ／

レナムでお金を無限に増やす方法を見つけました。まず、武器屋に行き、いちばん値段の高い物を買います。そして、買った物をすぐに売ってしまいます。「はい」「いいえ」の選択がでますが、画面下のSTATUSを選んで、ステータス画面にします。それから物を売れば、売ったはずの物がまだ手元にあるのです。あとはこれを繰り返せばいいわけです。

↑売ったはずの物かまたあるのた

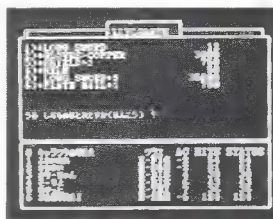
■こいつぁ〜またまたミュージックモードだよ

こちらもまいどおなじみのミュージックモードの紹介だ／　ほんとうにミュージックモードのあるソフトって多いんだねえ。MIDIが出たらどうなるんでしょ？　さてさて技のかけ方はというと、データディスクCを入れてたちあげてしまうという、奇想天外な大技だぁ(そんなおおげさなものでは、決してないと思う)。

これで好きなときに聴けるぞ／

←タイトルを拝みつつ、聴きましょう

ウィザードリィ2

■1のアイテムを2でも有効に活用する方法だ

1のキャラクタを2へ転送するときに2のユーティリティを使うとアイテムがすべてなくなってしまいますが、1のユーティリティを使って転送するとアイテムが別のものに変わります。

←2でデュプリケイトディスクを作り、1のユーティリティでそのディスクに1のキャラクタを転送させる

シルヴィアーナ

■メモリーセーブのおいしい使い方教えます

ボクはシルヴィアーナをやっていて、1つ気づいたことがあります。敵と戦って死ぬと、セーブした状態からコンティニューすることができるのですが、死ぬときにいた敵はコンティニューしたあとには出てこないのです。ということは、画面がスクロールしたときにすぐメモリーセーブをして、敵に殺されるということをくりかえせば、死にそうになっても町にたどりつけるのです。

⊙あ～あ死んじゃった。でもだいじょうぶメモリーセーブしてあるもん

■シルヴィアーナの必殺バックアタックだぁ！

みなさん聞いてください。なんとシルヴィアーナの必殺技はバックアタックだったんだす。敵が後ろからちかづくとふつうよりも短時間で敵を倒せます。

■ここにいればだいじょうぶ。そう安全地帯ね

後半に体力が回復するアイテムが手に入るが、動いている間は体力は回復しない。これは危ないなって思ったときは、いちばん下か左にいれば安全です。

魔導物語1-2-3

■きみのディスプレイは水族館にはやがわり？

データディスクを作ったら、それで立ちあげてみてください。スプライトのお魚さんたちが右から左へゆらゆら進むグラフィックが表示されます。

■PSGで音楽が鳴ってしまうとかなり悲しい

一、二、三の上、三の下、のすべてのディスクに共通するウル技なのですが、〔P〕を押して立ちあげると音楽がPSGになります。

このウル技はあんまり役に立たないような気がする。やっぱりPSGよりFM音源で聴かせてくれないと……ね。

■パキスタの店では値切ることができんだ～い

シナリオ1の3階でパキスタの店に入ったら「やめる」のコマンドを選ぶ。そうするとパキスタが「まけるから買ってくれーのぉ」というので安くなる。

■売値よりも高い値で買い取ってくれる道具だ

シナリオ1で5階にあるももも店では金100gで売っている「リムブカスの笛」が200gで売りつけることができるので、あっという間に大金持ちだ。

■いきなりエンディングになっちゃうなんて！

二、三の下、の2つのディスクを立ちあげるときに〔ESC〕と〔2〕を押して立ちあげるとエンディングになる。ゲームをやってないともちろん、何が何だかわからないので少しさみしい気がします。

また、〔ESC〕と〔1〕では各ディスクのイベント画面になりますが、当然こっちもわけがわかりません。あ、そうそうこの技をやると、ときどき飛びます。

■コンティニューがこんなに便利だったなんて

まず、フロッピーディスクを2枚用意します。そして、データディスクを2枚作ります。すぐ、どちらかにデータをセーブします。不幸にも、死んじゃいます。セーブしていないデータディスクを入れます。指示通りにゲームディスクを入れます。少し、画面がバグってしまいますが、死ぬ直前に戻ります。

画面のバグを直すには、もう一度セーブすればいいです。

ドラゴンナイト

■いきなしエンディングビシバシエンディング

「もうやってらんね〜」と、このゲームを投げてしまったけど、それでもエンディングだけは見たい！　なんていう、とってもナイスな性格の人は、〔F１〕＋〔CTRL〕＋〔SELECT〕の3つのキーを押しながら立ちあげてみよう。

いきなりエンディングがはじまってしまうのだ。もちろん、なにがなんだかわからないの。

⇧エンディングよりワンカット

■経験値をラクして稼ぐ方法、教えてあげる♡

ドラゴンナイトって、後半はなかなかレベルアップしないんだよね。そこで、塔の5階にある「ポペパの館」に行ってみよう。なかから店員が出てきて門前払いしてくれるんだ。しかも、衛兵のモンスターを6匹もつけてくれるという大サービスぶり。あとはこのモンスターをたおして、店のなかに入らずに外に出る。そしてまた入るということをくりかえせば、経験値がたまるよ！　この技は同じ階の「おげまん」でも使えるよ。

⇧キャバクラ「おげまん」の店員

ピンクソックス

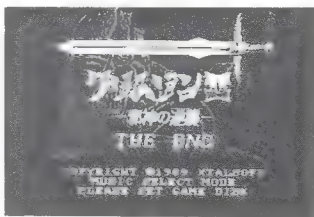
■これもまたHキーが活躍する技なんだなぁ!?

36分割パズルで、Hキーを押すと、パズルが勝手に解けていくんですねぇ。しかし、すぐにバラバラになってしまうので、完成したときに、ポーズキーで止めないといけません。

⇦黄金のキー〔H〕さえ押せば、あっというまにパズルは解けてしまうのだ！　これで自然画はキミのもの

クリムゾンII

■効果音モード

ミュージックセレクトモード（エンディングでスペースを押す）にしてから〔ESC〕を押すとゲームで使われたいろいろな効果音が聞けます。

⇦ミュージックセレクトモードにしてからやるように

DS7月号

■魔導物語のデモは内蔵タイマーに連動してる

魔導物語のデモで午前4時〜7時は「おはよう」午前7時〜午後5時は「こんにちは」午後5時〜10時は「こんばんは」ではじまる。

■日数をカウントしているかしこいDSたちだ

例えば、DS7月号(89年)では9月から発売前日までの日数をカウントしており、発売日には本日発売と表示されたり、それ以降は発売中、発売日までは何日発売などと表示されるのだ。すごくかしこいぞ。

ただ、なんらかのつごうで発売日が変わってしまった場合にはどうするんだろう?

水滸伝

■お金をいつまでも増やせる技

まず、町に出向して、雑貨屋に行きます。そして、毛皮を1だけ買います。1だけ買ったはずなのになぜかお金が減らないので、これを繰り返して(すごく根気がいる)大量に買います。そうして増やした毛皮を売ればお金がいつまでも増え続けます。

この技のいいところは、お金を増やせるからといって、かわりに行動力を犠牲にしなくてもいいというところにある。

マイトアンドマジック2

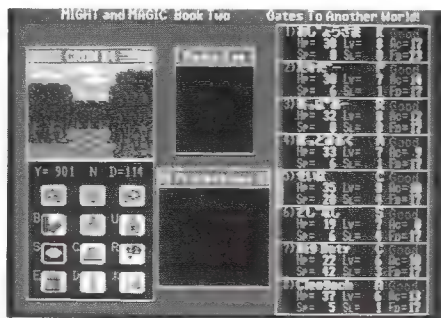
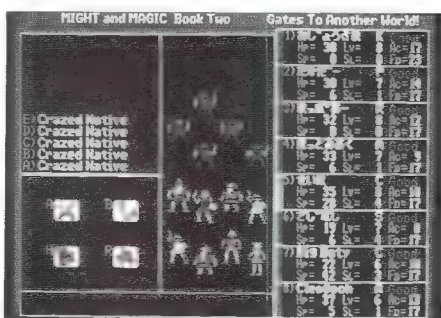
■ハイアリングの日当をただにする

やり方はかんたんですが、できない場合もあるので根気よくやってください。どのハイアリングでもいいから銀行に連れて行きCOST(コスト)よりも高い金額を預金するだけで、COSTが0になります。結局、COST以上に金額を支払うのであまり得した気になれないのが残念です。まあそれは、預金したあとに引き出せば解決するのでしょうが、お金があまっていないとできない技ではあります。

■最短レベルアップ

魔術師を1人作り、Mega Voltなどの強い呪文を覚えさせます。そして、A4(10,10)にある超人の水を飲んでB4(2,1)のマーレイの洞窟に入る。このなかの(0,9)にあるマーレイのおいしいジュースを飲むと、LV200でHP256になる。このあと、C1(1,5)(1,11)にある泉の水を飲みB2(1,9)でカシナートという敵を倒す。こいつは20000000のEXPをくれるほか、Chain Male+19などといったすごいアイテムも持っている。ジュースを飲んでからカシナートと戦うまで敵に会ってはならなかったりといった難しい面もあるが、これが最短レベルアップでしょう。

ついでに、いちばん難しい魔法使いのプラスクエストのヒントも書いておきましょう。

①悪の要塞(B-3の4-4)に入るとドアに番号が書いてあります。このドアを開けたときにモンスターが出るドアと出ないドアがあるのですが、モンスターの出なかったドアの番号を足せば……。②善の要塞(B-3の4-10)は左がアルファベット(逆に並べる)、右が数字というようにして、モンスターの出なかったドアの番号を並べるのです。

⇧トアを開けると……

⇧モンスターが出たっ!

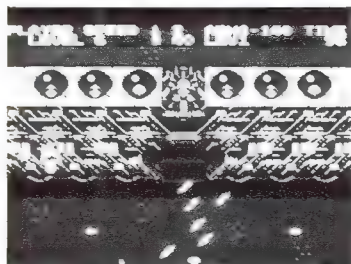
シューターの生きがい

MSXゲームといえばシューティング。RPGやSLGの人気におされぎみで最近はあまり発売されないが、コナミのグラディウスシリーズとか結構はまった人もいるんじゃないかな。そんなシューターたちのために89年11月号〜90年10月号までの間に発売されたシューティングゲームのなかから、『アレスタ2』『スペース・マンボウ』『ファミクルパロディック2』を特集する。

アレスタ2

ボスキャラ関係を中心に敵キャラを集めてみました。このゲームのいやらしさはなんといっても高速可変スクロールですが(今回はスピードダウンしているようだ)、そのつぎくらいに、ボスの動きや攻撃方法があげられます。特に死闘が予想されるエリアはエリア4、エリア7、エリア8の3つですが、エリア3のボスではやくもはまっている人もいるかもしれませんね。

逆にいうとスクロールはまだ何とかなる範囲なので、今回はボスの動きや攻撃方法をじっくり分析してみました。まだ、終わっていない人は参考にしつつ、もう一度チャレンジしてみましょう。

エリア1

左右に3つずつあるコアをまず破壊してから、中央のコアをねらえ!

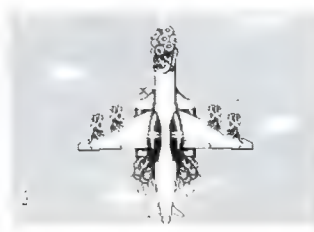
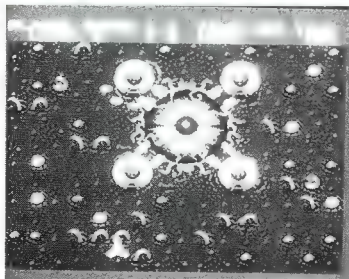
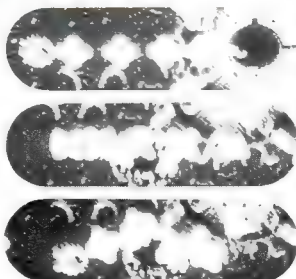
弾を出してきたなと思ったら、別の場所へとワープしてしまう

一定数、弾が当たると敵機は小さくなる　しかし、攻撃は単調だ

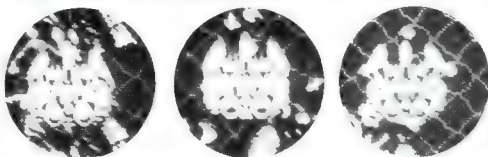
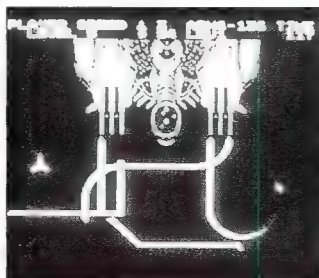
エリア2

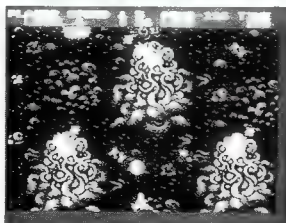
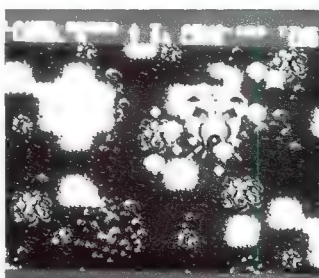
エンジンからは弾を出し、左右の翼からはホーミングミサイルを発射してくる

破壊不能な弾とミサイルで攻撃してくる　ミサイルは破壊できるか速いぞ

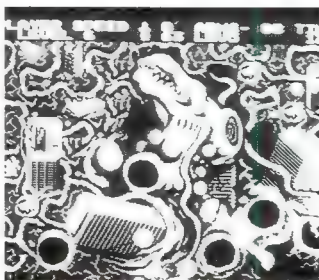
ステージ中盤に出てきた爆撃機がパワーアップしたもの

エリア3

◀四隅の砲台から断続的に弾を大量にはいてくる。四隅の砲台を壊すと……

◀ヘビが出てくる。体を撃って、青・黄・赤と色を変えて破壊する

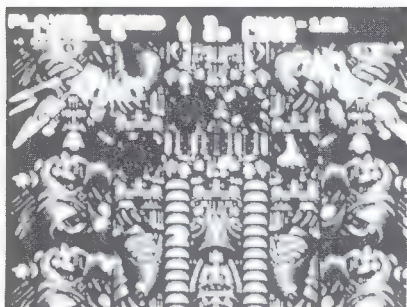
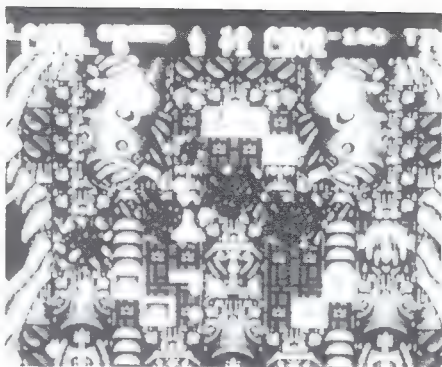
◀画面四隅を直線的に動く。それとともに弾を3方向に発射してくる

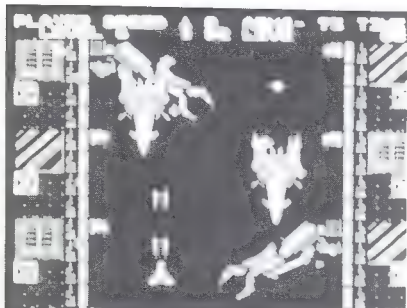
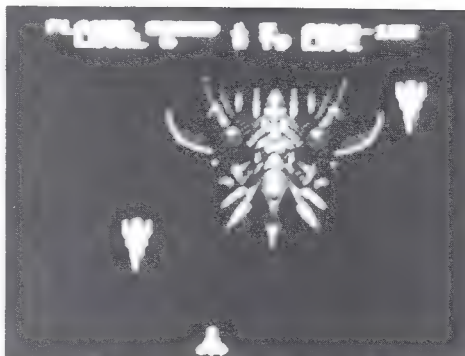
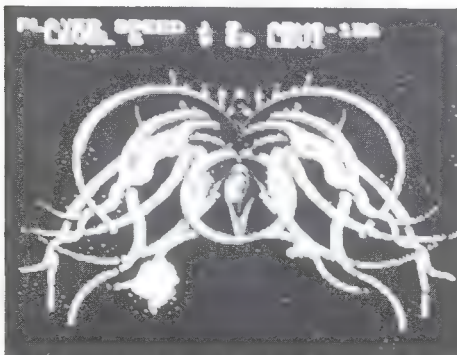
エリア4

▲まわりに弾をばらまいてくる中ボスだ　弾はこちらの武器で撃ち落とせるので、近づいて連射だ

◀左右の6門の砲台からレーザーが発射され、中央の艦橋からはクリスタルボール、そして艦首からは弾をばらまく強敵。弱点はレーザーを発射する砲台だ

エリア5

◀植物のような砲台が3つ　光る弾がとってもキレイ。目玉のようなところを狙って撃つベシ

◀まわりをバリアのように回転するボールを破壊しつつ、本体を攻撃　ワープするし、弾をはくので注意してくれ　はでなわりには案外なさけないぜ、こいつ

エリア6

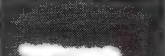
▲自機にむかって追いかけてくるリング状のレーザーで攻撃してくる。死んでもミサイルは残していくので注意しよう

◀穴から出てくるヘビのようなやつはじつは無関係　地面にめりこんでいる顔、特に口をめがけて撃ちまくるのだ

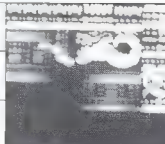
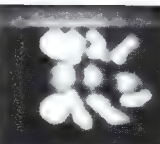
エリア7

⮉面全体に広かる巨大戦艦の上での戦闘 3面で出てきた小ボスがツインで登場 落ち着いて1匹すつ倒すのだ

⮉砲台とロボットがごちゃまぜになって見にくい。やっかいなロボットは無視して地上の砲台をすべて破壊しよう

エリア8

⮉1面のボスが新しくコンビを組んでやってきた。攻撃方法は以前と変わらない

⮉屈折レーザーをはく護衛艦を連れた大きな戦艦だが、みずからもクリスタルボールで攻撃してくる。動きが速いので気をつけろ

⮉しばらく連射しつづけていると、大きな戦艦のなかからぐにゃ〜っとスパゲティのようなものが出てくるそ

⮉本体を破壊するとなかから光輝く人が出てくる。ケリをいれてきたり、弾をばらまいたりしながら画面中を飛びまわるぞ。こいつを倒せばあとはお祭りだい!

スペース・マンボウ

敵キャラ大全集だい。ここに紹介したやつらは、全部で47匹ぶん。どうやらほかにもまだあるらしいのだけど、大丈夫。これだけ知っていればキミはマンボウ博士になれる。
注）①出現場所の項目のなかにある数字は、出現ステージ数をあらわしている。
②攻撃方法の項目のなかにある敵、もしくは敵キャラとは、その敵から別の敵キャラが出現し、攻撃してくるという意味。
③難易度は☆であらわし、☆の数が多いほど難しくなります。もっとも、この難易度は編集部でそのあたりにいた人たちに挙手してもらって決めたので、データー的にあまり信頼できるとは思いませんが……。

表の見方

名前	出現場所	攻撃方法	難易度	お姿	特徴の説明
ファルコン(青)	1	体当り	☆		たいたい4機編隊で飛んでくる。全滅させると、カプセルを出すぞ。
ブリッツ	1	体当り	☆		急速に自機に近づいてきて、体当たりをかましてくる。よけずに撃って破壊しよう。
ガンボート	1	レーザー	☆☆		短いレーザーを3本、撃ってくる。こいつが出現したらすぐに倒してしまおう。
ブラウニーA	1、2、3	体当り	☆		このキャラも編隊で襲いかかってくる。もちろん全滅させればカプセルが出る。
バンシー	1	ミサイル	☆		自分の両脇にミサイルをかかえて発射してくる。このミサイルは破壊できないので注意。
レーザーバンク	1	レーザー	☆☆		上にも横にも斜めにもレーザーを発射する。残しておくと後々やっかいだぞ。
ターレット1	1	弾	☆		こいつはレーザーバンクと違って弾を出してくる。2個倒すとカプセルが出るぞ。
ホーミングポッド	1	機雷	☆☆		機雷みたいなものを2つ出すぞ。もとを倒してしまうのがベスト。
ボルカノ	1	敵キャラ	☆☆		ハッチが開いてそこから敵が飛び出してくる。こいつももとをたたいておこう。
デストロイヤーII	1	敵＋弾	☆☆☆		地上から飛び立ってくる。弾も出すし敵も出してくる。しかも弱点のコアは狙いづらい。
ホーク	1	体当り	☆		ゆらりゆらりと飛んでくる。とくに問題とする敵ではないが、油断は禁物だ。

スペース・マンボウ

ファルコン2(黄)
2
体当り
☆
ファルコンが少しパワーアップしたもの。基本的な特性などは変わらない。

ストライダー
4
弾
☆
1回でもジャンプするとカプセルを出すという、ちょっと変わったヤツ。

ブリッツ2
2
体当り
☆
ブリッツがバージョンアップしたもの。やや動きが速くなった程度だから安心だ。

ターレット2
2
弾
☆
ステージ1にあった砲台とあまり能力は変わらない。ただ少し弾を多く出すようだ。

バトラー
2、3、5
体当り
☆☆
ステージ前半の中では1番カタイ敵だ。撃ち負けないように連射だ。

レイポッド
2
レーザー
☆
デフレクターフェンス（シャッターみたいなもの）にへばりついてレーザーを出す。

ヒュドラー
2
弾
☆☆
左右に移動しながら弾を3発吐いてくる。早く倒さないと画面全体が弾だらけに……。

サスペンダー
2
バリア
☆
上下に素早く動いている。伸び縮みするシャッターにはくれぐれも気をつけよう。

ローパライト
2、7
体当り
☆
サイロから出現して自機を襲ってくる。自機めがけてくるのが恐怖だ。

サイロ
2
敵キャラ
☆
敵キャラをガンガン吐いてくる。ちょっとカタイので根気よく弾を撃とう。

スティル
2、6
体当り
☆☆
ゆっくりゆっくりと自機を狙ってにじり寄ってくる。カプセルを出すので要チェックだ。

スクォンク
3
弾
☆
独特の動きで飛んでくる。その動きに慣れないと体当りされてしまうぞ。

ソリアン
3
障害物
☆☆☆
バリアを吐く強敵。画面の上下を左右に移動する。かなりカタイので連射が必要だ。

ラッシャー
3
レーザー
☆☆
いきなり出てきて短いレーザーを吐く。出てきた一瞬をたたくしかない、やなやつ。

クレーター
3
敵キャラ
☆
ラッシャーの発生源。他に何もしないし、見逃してもいいなと思うけれどもね……。

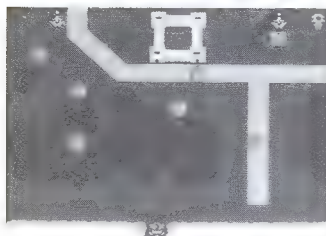
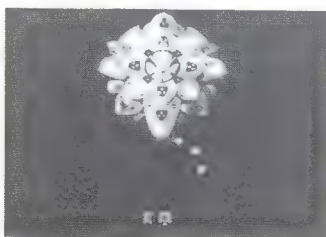
名前	ステージ	攻撃	危険度	解説
ナーバス	3	機雷	☆☆	上下にフワフワと動いて機雷を出す。速攻でやっつけたいところだね。
オクトパス	3	体当り	☆	1周目では自機の背後に現れて、ゆっくりと近づいてくる。動きがかわいい。
ライフストーン	3	弾	☆☆☆	生命石である(直訳)。中央部を連射することによりその機能が停止する。
モニター	4	弾	☆☆☆	上下左右に一定に動き、渦巻き状の弾を吐く。耐久力が高くブラックホール弾は無力。
ローリング	4	体当り	☆	ぐるぐると群をなし回転している。中に入っていれば発砲されないので安心だ。
バトライト	4	弾	☆☆	上下左右のすき間からしか攻撃できない。赤く光る弾は破壊できるのでらくちんだ。
ハイドビハインド	4、6	レーザー	☆☆	物陰に隠れていて自機が近づくと近寄ってきてレーザーを吐くサイテーなやつ。
スクォンクB	5	弾	☆	宙に浮いていて弾をばらまくだけの敵。さっさとかたづけよう。こいつは群れている。
トレイル	5	体当り	☆	大量の編隊で襲ってくる5ステージ最大のザコ。一度画面端に着くと体当たりしてくる。
ハオカー	5	バリア	☆☆☆	障害物。真中のプラズマが消えているときに通過せよ。タイミングにずれがある。
アルプ	5	なし	☆	おいしいボーナスキャラ。5ステージのパワーアップはこいつによってなされるのだ。
ラダー	6	弾	☆☆☆	伸び上がって弾を吐く。目が開いたときにしかダメージを与えられない。
ストーン	6、7	体当り	☆☆	何にも攻撃してこないかわりに恐ろしくカタイ。撃つと反動で下がるのを利用しよう。
カグホイール	6	体当り	☆	オランダ風車のようにくるくる回っている。歯の間にうまく入りこめば楽勝だぜ。
ニュークリアフライ	6	体当り	☆☆	蜂のようにフンフンとうるさい。たまにカプセルを出すので要チェックのキャラだ。

スペース・マンボウ

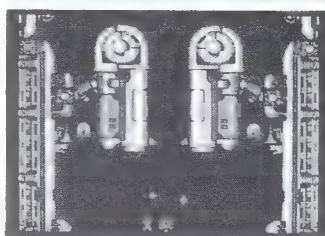
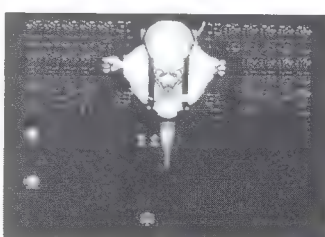
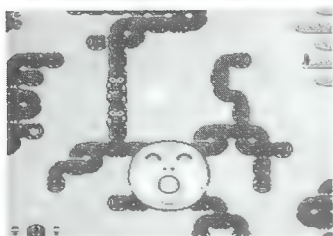
キャラ	点	攻撃	難度	解説
ターレット6	6	弾	☆	何のへんてつもないキャラ。たまに他の敵の陰に隠れていたりするので注意かな。
タウロス	7	敵＋弾	☆☆	ジェネレータの機能を持つ砲台。早めにやっつけておいたほうが無難だね。
ブロッカー	7	体当り	☆☆☆	隊列を組んでやってくる虫のようなキャラクタ。ワイド系のたまが有効のようだ。
キュート	7	なし	☆	最後のおかずキャラ。出現後、すぐに消えてしまうので、見失わないように。
コカトリス	7	弾	☆☆	身なりはちゃちいけど、円を描いて飛んでくるその動きはなかなかいやらしい。
ライフストーンの弾	3	体当り	☆☆	いやらしいといえばこの弾のことをいうのだ。本体を早めに倒してしまいましょう。

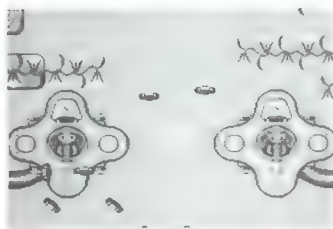
ファミクルパロディック2

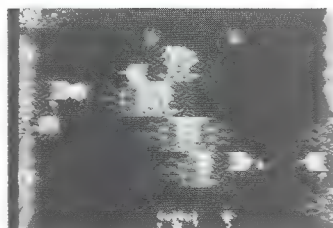
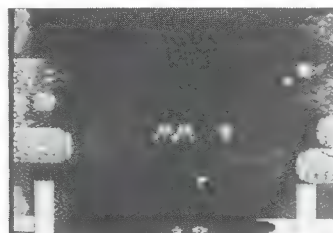
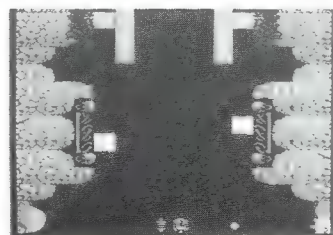
このゲームとんでもなく難しい。90年度でいちばん難しいシューティングなんじゃないだろうか。ボスキャラとかの撮影をするときだってスピコン使わなくっちゃ、絶対できなかったと思うもの。さすがBIT²というべきか、いやはやBIT²というべきか。

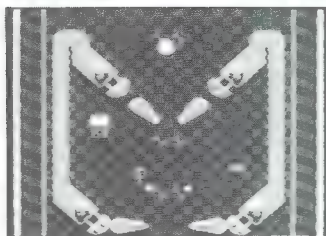
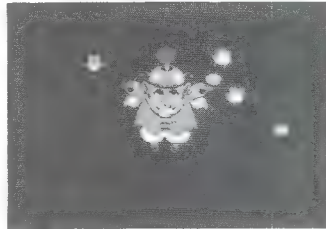
ステージ1

ボヒュラスとゼビウスを足して2で割ってもこんなソフトはできないと思うけど……そうそう掛けることのおかしの国だった

ステージ1のボスからいきなりハート。7～9か所ある砲台を壊すと放射状に弾をはいてくるし、体当たりしてくるし

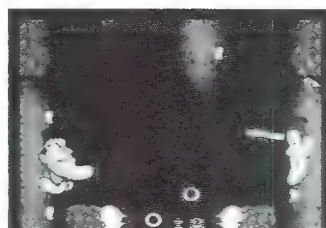
ステージ2

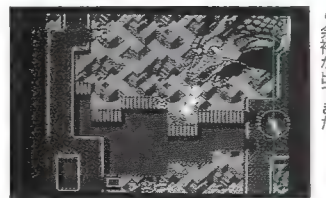
ステージ2はR-TYPEもどきの面。これなんか雰囲気でしょここはやっかいな敵がたくさんいるのだ

ボスはタコに援護されながら放射状に弾をはいてくるエイリアンで、デベソが弱点。デベソを撃つと涙を流す

ステージ3

ステージ3はファンタジーゾーンの面。そういえば色使いもそれっぽいし……うーんうまいなぁ。このステージはかんたん

といっても、ほかのステージにくらべてっていうことなので、本当は誘導ミサイルとか、うしろから撃つやつとかいて大変

ステージ4

いわずと知れた大魔界村ステージ。横スクロールのゲームをどんどん縦スクロールにしちゃっているけど……

そんなに違和感がないのはグラフィックや音楽がいいせいじゃないかな。そうそうこのソフトはMSX初のMIDI対応……

なのだ。といってもこの原稿を書いている時点でうちの編集長とBITの人がMIDIサウルスが発売日に出るか賭けてたような

ステージ5

ピンボールのステージ。ここまでくると難しすぎてわけわかんない。スピコンを使ってもボールがすごいスピードで飛んでくる

このステージのボスは結構かんたんかな? じゃんけんをシューティングでやるという……ああ、考えただけでとんでもない!

ステージ6

このステージだけマップが長いうえにジャイアント馬場とか猪木とかがモアイのかわりにでてくるのがおもしろい

ステージ7

恐竜とか出てきちゃったりしますけど、結構おもしろい最後のステージなのでようやく余裕が出てきた

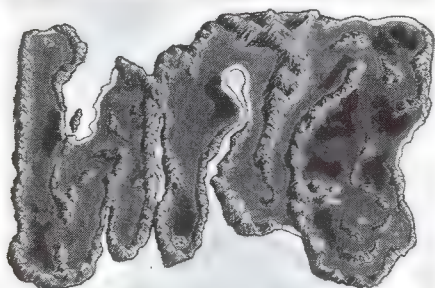
というわけで、エンディングですの

マップコレクション

29ページからの続き。SDスナッチャーのマジカルハウスのマップは読者の情報を元に編集部で描きおこしたもの。プレイした人たちみんなが「ここは難しいぞ」と思ったらしくて、12通もの投稿があった。みんなの情報をチェックしてひとつのマップに仕上げるので発売されてから掲載されるまで1か月くらいかかるのだけど、ゲームの苦手なおじさん関係を中心に好評だ。

ブライ

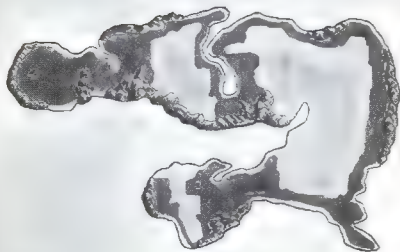
モード島

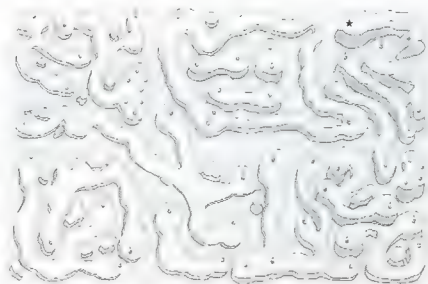
黄玉の勇士ロー・タムー家が活躍するのがこのモード島。クークをきたえよう。

カムイ島

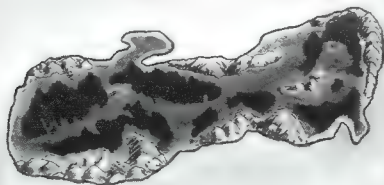
白玉の勇士幻左京が活躍するのがカムイ島だ。忍耐力か能力値をきたえよう。

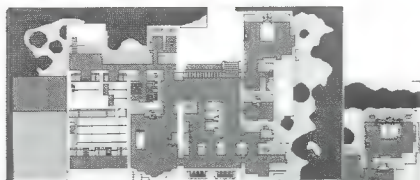
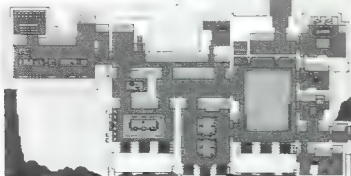
[ダコウ山鉱洞]

ここにたどりつくまでに、左京はほとんど無敵の状態になってしまう。ビドー軍の雑兵をあっさりと倒してしまうさまは見ていてとっても気持ちのいいものだ。さっさとクリアしてしまおう。

ソレス島

紫玉の勇士アレック・ヘストンは早い話が魔法使い。ひたすら。能力値をきたえるのだ。

[地 獄 マ ッ プ]

ベルンバ島

緑玉の勇士ロマールは剣術の名手。当然、攻撃力をきたえるのが、ベストだろう。

なつかしのわが家にたどりついたロマールを待っていたのは悪漢ビスマルクとビドー軍。

[ロマールの館]

アラメンテ島

紅玉の勇士リリアン・ランスロットの、すばやさをきたえておくと針術がいきてくる。

リリアンは、針術を使えるということ以外はふつうの女の子。したがって、成長するまではとっても中途半端なキャラクターなのだ。初期の戦いでは、体力がなくなって戦闘の途中で逃げ出すこともあるくらいだ。だが、成長するにつれて、針術による体力の回復という特殊能力が物をいい、戦いはがぜん有利になるのだ。特殊能力を回復するアイテムは必需品だぞ。

ザイアス大陸

すべての勇士がそろって活躍するのが、この大陸。特徴をいかした戦いをしよう。

ちょっとべんりなショップ表

	救斉所	薬局	武器屋	防具屋	なんでも屋	本屋	買取り屋	預かり所	銀行
ガンマの町	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ゴメス村	●	●	●	●					
ゾーンの町	●	●	●	●	●	●			
ガロガの町	●	●	●	●	●	●			
シャイダの町	●	●	●	●	●	●			
ポインタの町	●	●	●	●	●	●	●		●
ビードル村	廃村								

ダイダラボッチの洞窟

この洞窟の敵は体力があり、マヒの攻撃をかけてくる。赤宝鎧が手に入るぞ。

⬇B1

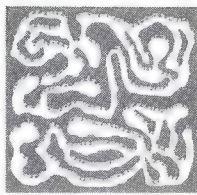
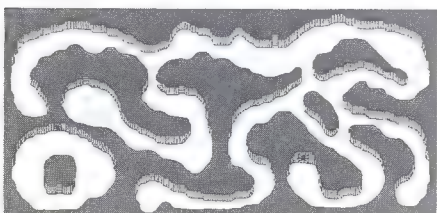
⬇B3

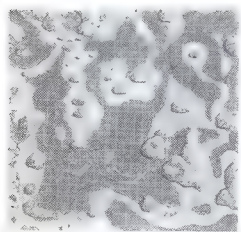
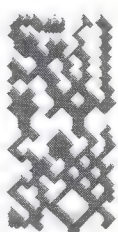
⬇B2

異次元空間マップ

エレメンタルたちの攻撃がきびしい。左京の防御能力、リリアンの回復能力を使え。

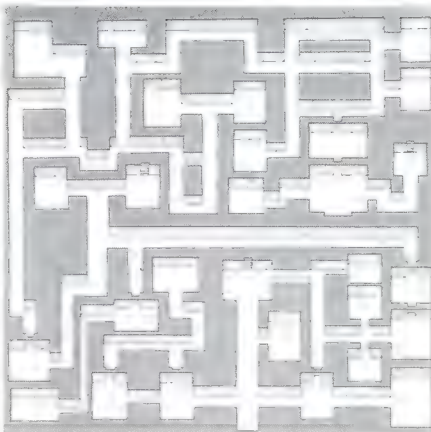
■気獣城マップ

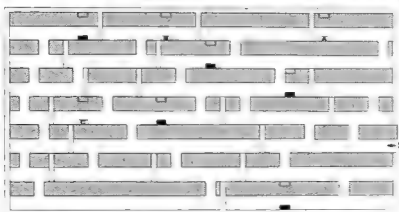
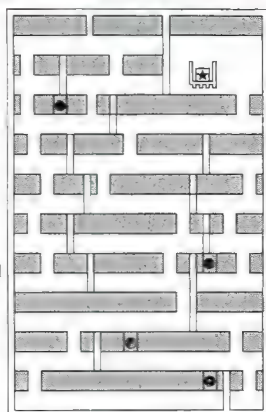
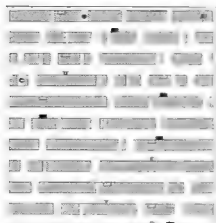
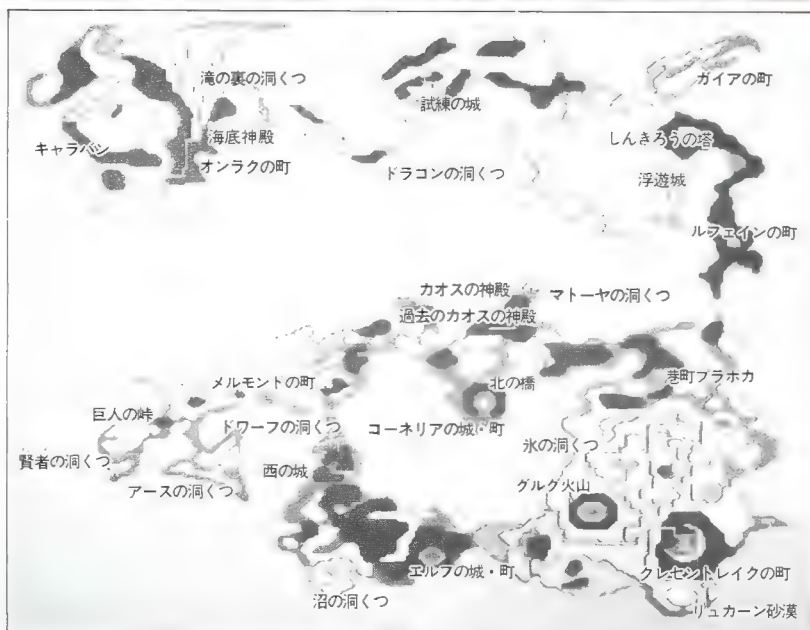
ここで、紫玉の神器、紫雷杖を手に入れることができる。これは、戦闘中に不思議な力をあらわして、敵の体力を奪ってくれる、うれしいアイテムなのだ。

マントス・ゴードン地下大陸

この大陸の敵のほとんどが毒の攻撃をしかけてくる。まめに毒を消すことが必要だ。

■地獣城下マップ

[雲の上マップ]

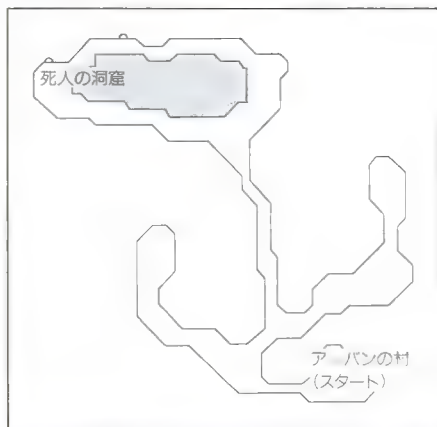
ここで、青玉の神器、青爆剣が手にはいる。格闘戦用のこの武器は、まさに、ハヤテにはうってつけの武器といえる。不思議な力で連続攻撃ができたりする。

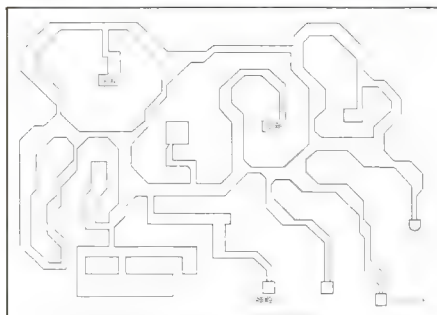
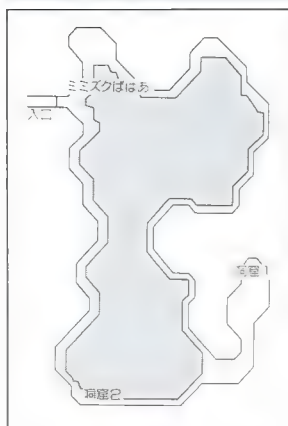
ピラミッド1Fマップ

ここで初めて、三銃士のかたき、にっくき四死面たちとあいまみえることができる。

ピラミッド内部は複雑で広大な迷路になっている。万がいち、迷ったら無理をせず、マイマイの特殊能力ピューンパを使って、一度ダンジョンの外に脱出するほうがいいだろう。

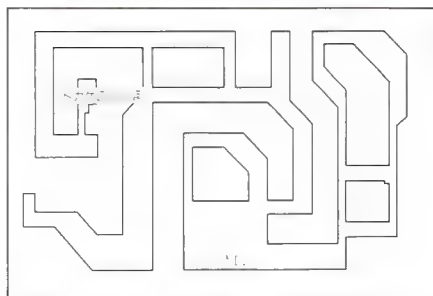
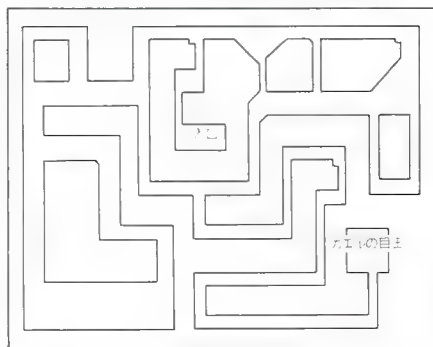
SDスナッチャー

ファイナルファンタジー

クリムゾンⅡ

ゴーバスのフィールドマップ

成人の儀式をむかえるため、神殿にむかう戦士ゴーバスの冒険の舞台がここだ。

死人の洞窟

マップの下には、外に通じる所がいくつかあるが、すべて行ってみることが大切だ。

死人の洞窟のなかは複雑な迷路だ。マップの下のほうから、外へ通ずるところがいくつかあるけど、そこへ行くと神殿のカギがもらえたりするので、ちゃんと行こう。洞窟内に宝箱が置いてあって、なかにはお金が何百ゴールド、入っているから、取っておくと得だ。別になくてもいいんだけどね。

リーマのフィールドマップ

修行のため旅だった僧侶リーマの冒険の舞台だ。ここはとくに難関はないので比較的らくにクリアできるはずだから、あせらずやろう。

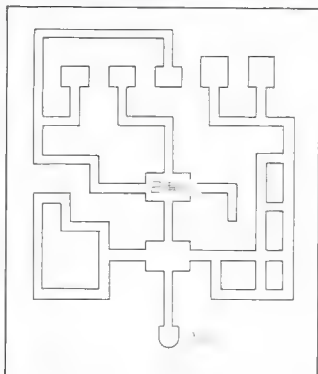
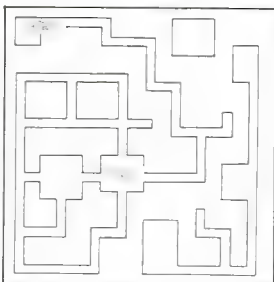
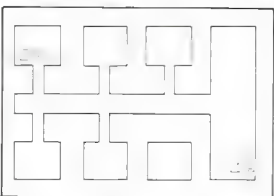
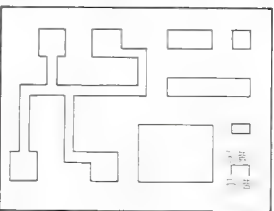
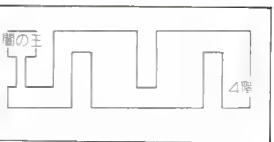
◇おそろしの森の洞窟❶

◇おそろしの森の洞窟❷

試練の塔

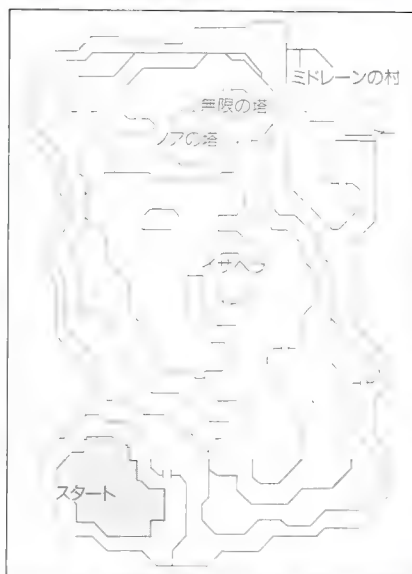
この塔の頂上に上がる道筋はただひとつ。魔法使いマーロンの忍耐力の試練なのだ。

1F

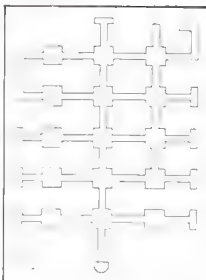
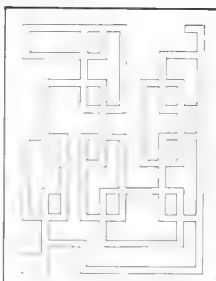
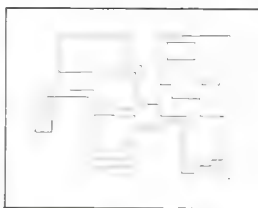
2F

3F

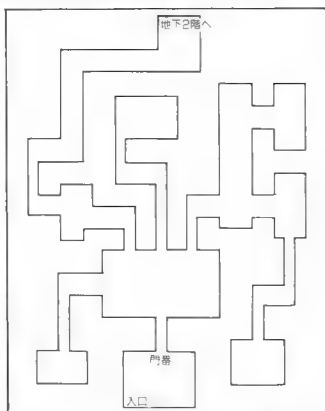
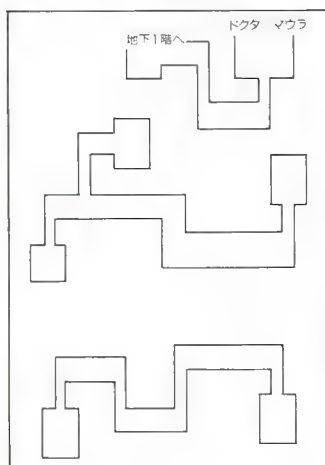
4F

5F

ナターシャのフィールドマップ

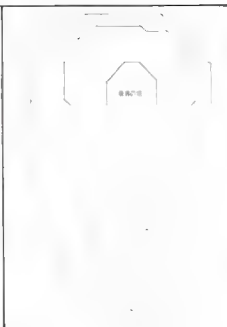
山だらけの地形自体がひとつの迷路になっている。洞窟を通るのもひと苦労だ。

無限の塔

この塔には無限ループのワナがある。道を誤るとどこまで行っても出口なしだ。

B1　1F

2F

ドクターマウラの隠れ家

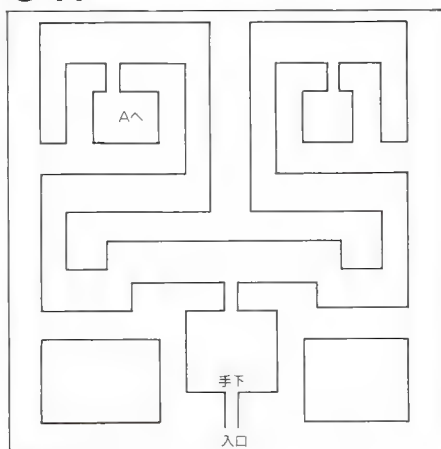
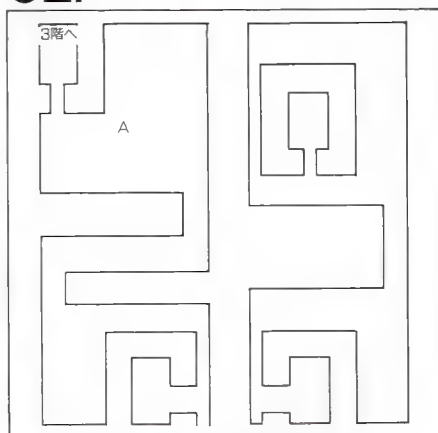
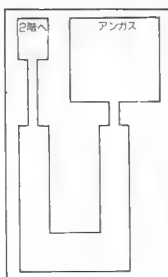
階段を間違えないことがここでの冒険を安全に続けるいちばんの秘訣なのだ。

B1

B2

勇者の島全体マップ

わりとかんたんなマップなんだけど、うっかりして1周してしまうことがある。じゅうぶん注意しよう。

海底の塔

この3階建ての塔の1階は左右対象になっている。間違わないようにしよう。

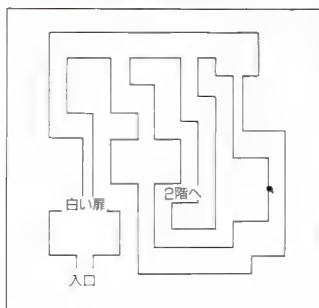
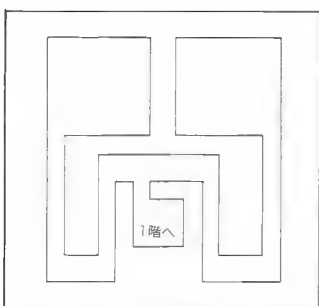
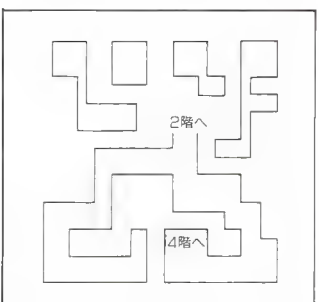
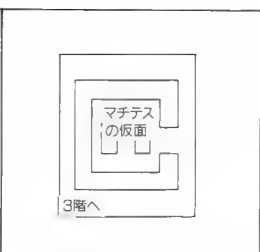
1F

2F

3F

湖底の塔

この塔の入口、白い扉は、古き勇者に白いカギをもらっていないと開かないのだ。

1F

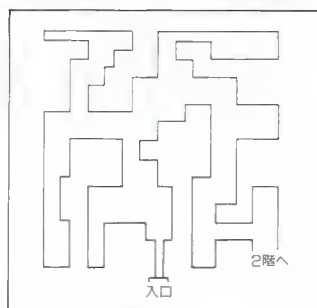
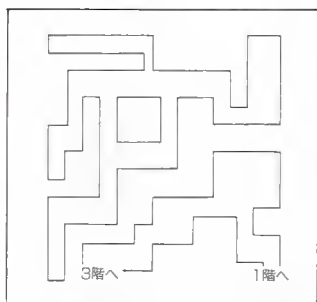
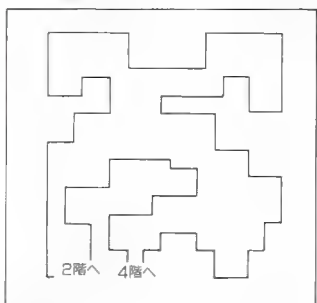
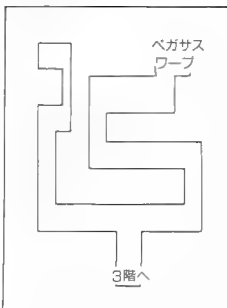
2F

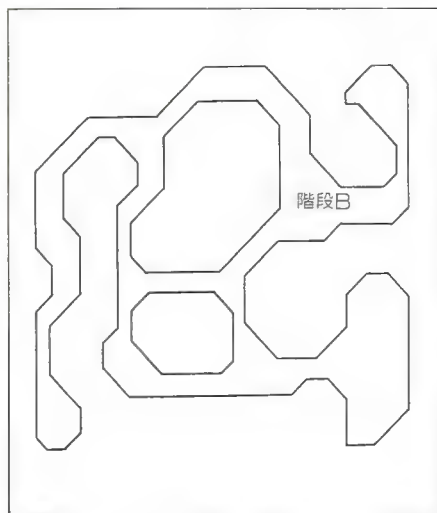
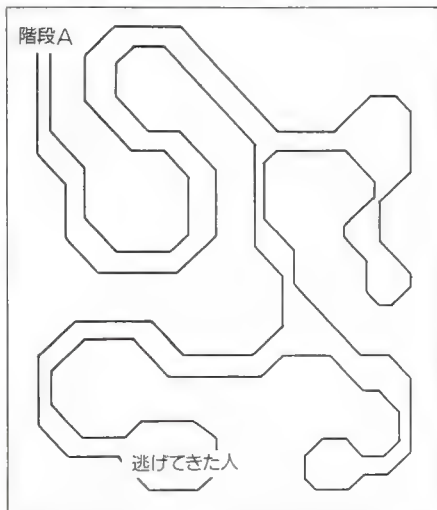
3F

4F

パルパスの塔

1階から2階への階段を間違わなければ、この塔は比較的ラクにクリアできるはず。

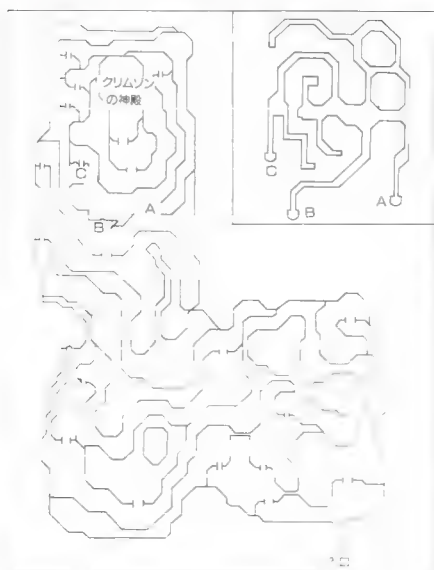
1F

2F

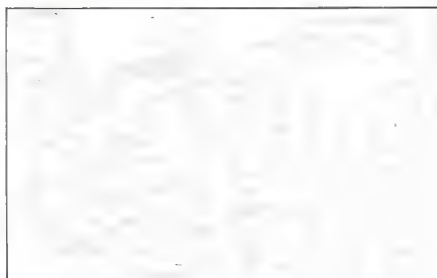
3F

4F

呪いの谷の洞窟

この洞窟には村から逃げてきた人がいる。彼から谷の抜け方を教わるのだ。

　クリムゾンの島まであと一歩というところまで来た。マップもけっこう広いし、敵もかなりの強さだ。こまめにHPやMPのステータスに気を配っておこう。さもないと、パーティの人数が減っていたなどという悲しい事態におちいらないとは限らないからだ。また、装備は完ペ

クリムゾンの島

いよいよラスト。さすがにラクに進ませてくれないぞ。用心して進むのだ！

　いよいよクライマックス。さすがに敵も強者ぞろいだ。ここに来るまでに、少なくともレベル30以上に上げておいたほうがいいだろう。

呪いの谷

ここはラクにクリアできるけど、レベル上げにはもってこいの場所。どんどん倒せ！

キにしておこう。さすがに鎧は持っているとは思うけど、この後の強敵との戦いに備える意味でも装備をチェック！　そして、IIをクリアしてIIIをやろう！（月刊MSX・FANで特集中）

魔導物語1-2-3

このマップはシナリオ一のマップです。マップ内の数字では何かがあるぞ！

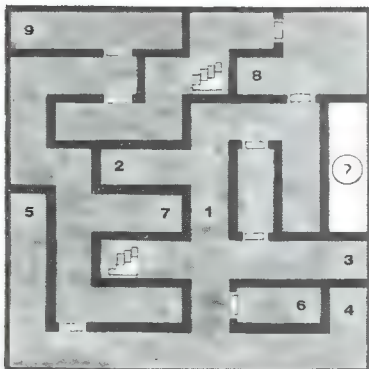
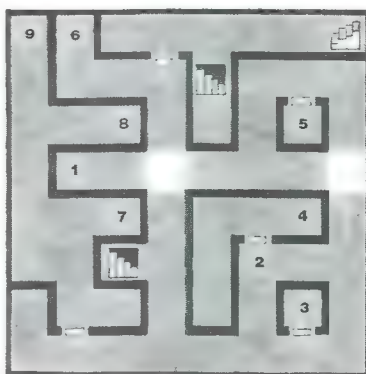
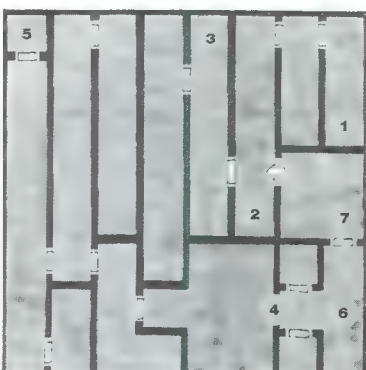
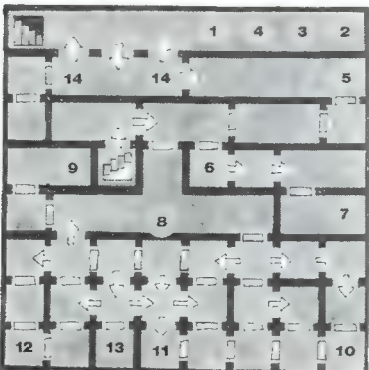
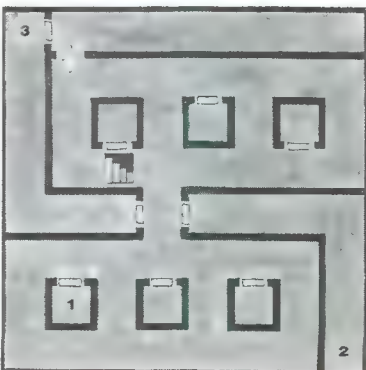
5階には、洪水の壺を使って水に浮いて行くことができる。おりるとき痛いけどネ。

1F

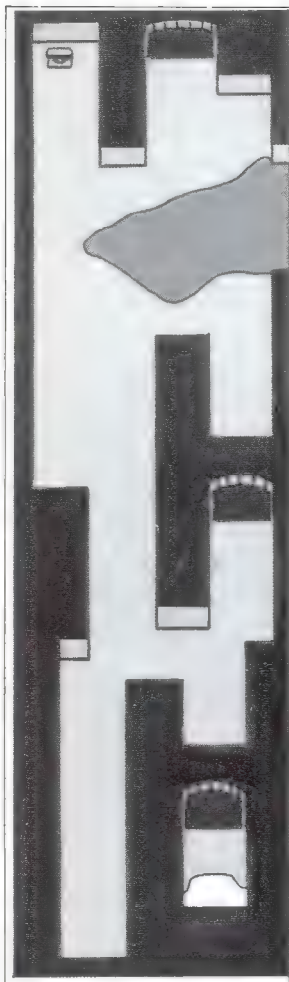
2F

3F

4F

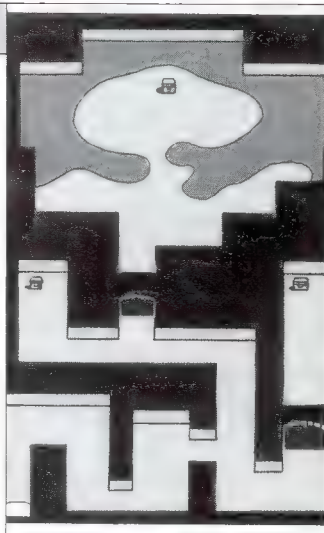
5F

6F

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

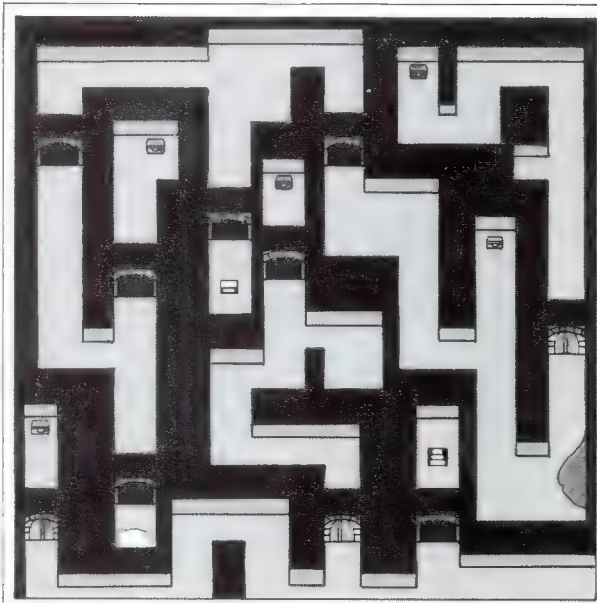
岬の洞窟

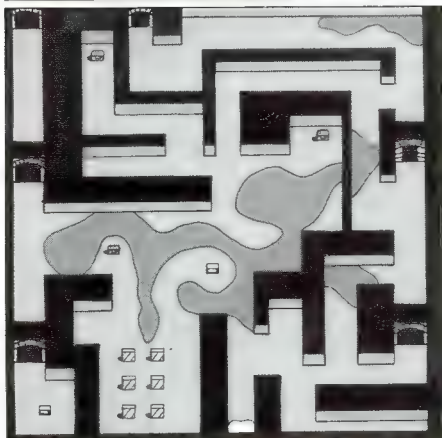
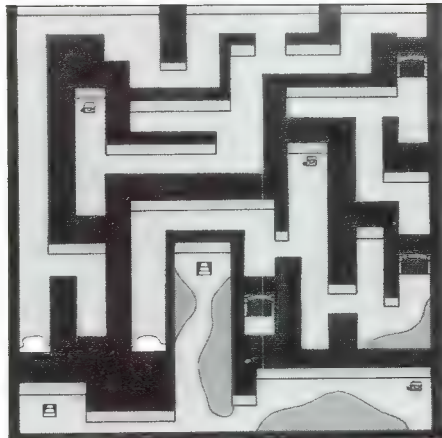
エルアスタの町とルディアのあるロンウォール島をむすぶ地下洞窟だ。宝箱は必ずチェックしよう！

カギがかかっているところは、ゲイルにあけてもらおう。

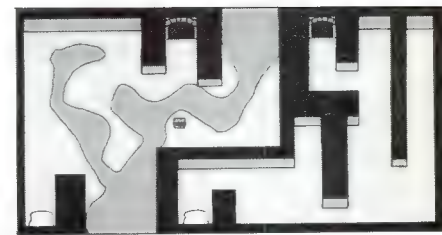
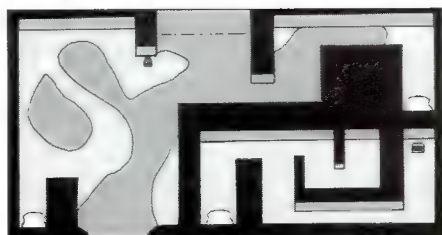
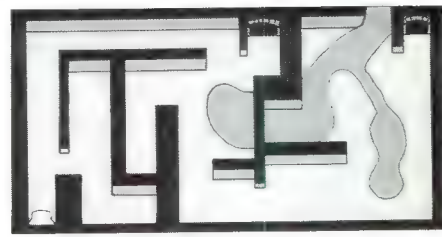
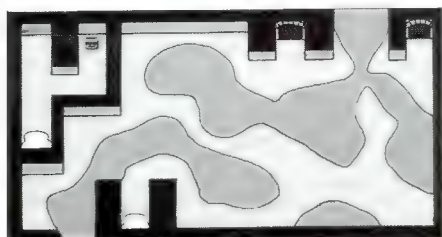
流血の洞窟

ロンドの港の西にあるどうくつだ。3つの宝箱には、どれもかなり重要な武器が入っている。取るのをぜぇーったいに忘れちゃだめ

洞窟のなかは日の光が差しこまないため、真っ暗なのだ。明りがなくては何も見えないぞ。くれぐれもたいまつだけは忘れないようにしよう。何を当りまえのことを書いているんだと思ったキミだって1度くらいはそんな経験はあるだろう？　誰でも、そんな素朴なミスを経験して大人になるのよ。

試練の洞窟

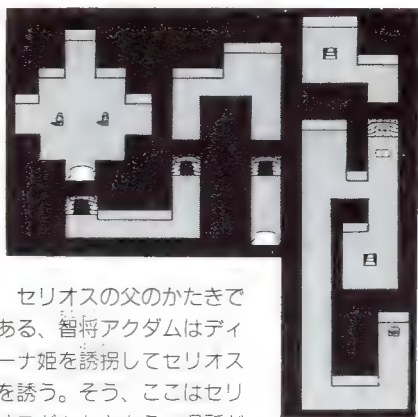
この洞窟は、敵が多く、レベルが低いと非常につらい。

王家の墓

王家の墓は2層構造になっている。自分の位置をよく確認しながら進もう。HP回復のレスの葉を用意してから来ること。

第3章もこの王家の墓で終わり。思えばここまで来るのにいろいろあった。パーティに美少女ソニアが加わったり、海賊と酒盛りしてバクチをうったり、波乱万丈の冒険をくりひろげた。そうそう、いままで謎だった竜の卵に入れたのも、この章。次の章への期待が高まるのだ。

国境の洞窟

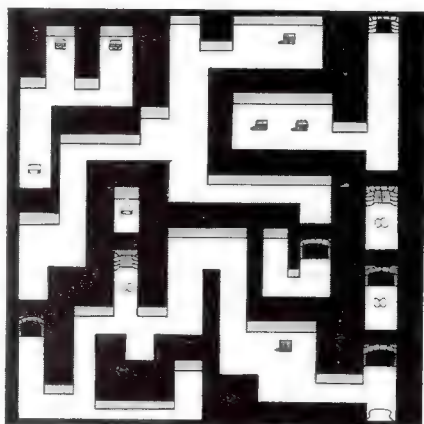
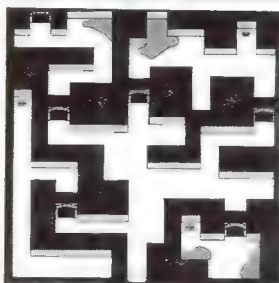
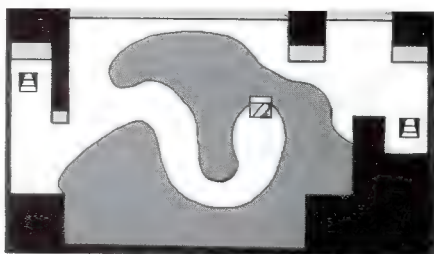
ゾルディス王国の西に位置するどうくつがここ。ここを通過してラヌーラからゾルディスに進むのだ。

この洞窟、いくつかの巨大な岩が落ちていて、進路をふさいでいるのだ。まずこの岩を取り除かなくてはいけないのだ。もっとも、岩の除去方法を見つけるのはそんなに難しくはない。頼まれていたことをキチンとこなしていればかんたんなことなのだ。

そうそう、この洞窟、じつは最短ルート以外の場所にアイテムの入った宝箱があるのだ。ちょっと寄り道してみることも必要なのだ。急がばまわれという教訓であろうか?

風よけの穴

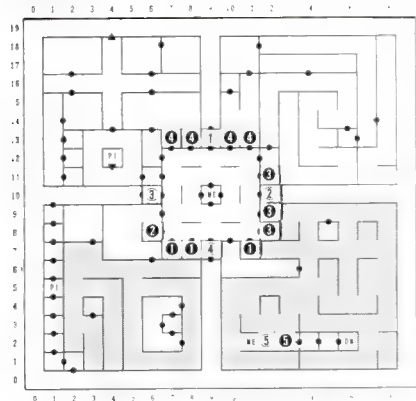
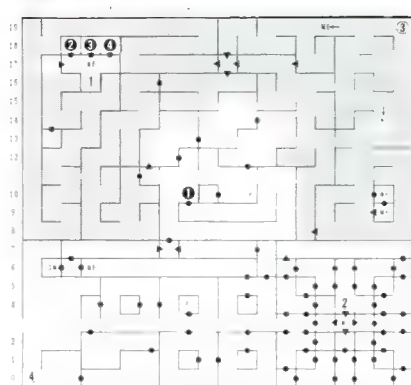
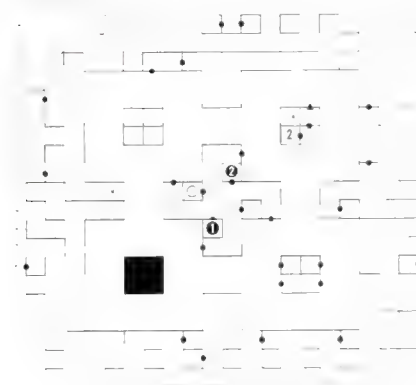
ゾルディス王国の砂漠の南にあるどうくつ。ここは4章のクライマックスの場なのだ。

セリオスの父のかたきである、智将アクダムはディーナ姫を誘拐してセリオスを誘う。そう、ここはセリオスがかたきをうつ場所だ。

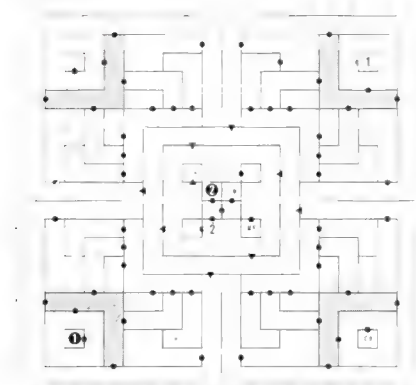
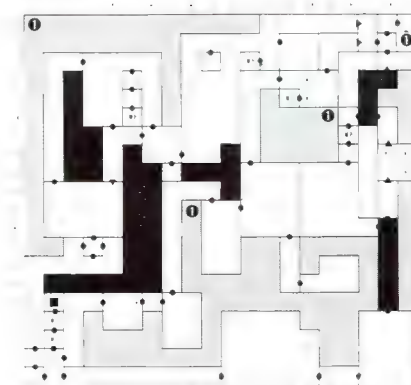
狼の口

じいさんが与えた試練を、ゲイルがクリアできるかどうかは、どうくつが知っている。

廃　坑

ギルモアの里での勢力争いに巻き込まれたセリオス一行。はたして、こんなことばかりでアイテムは見つかるのでしょうか。遺跡へ。

狼の口から宝を持ってこなくては、じいさんのあとを継がなくてはいけない。ああ、なんと悲しい世襲制の世の中でしょうか。

ウィザードリィ2

ウイザードリィの楽しさは、なんといってもマッピングにあります。だからこのページを見てはいけないのです。いますぐ本を閉じましょう。早く閉じなさい。……だから、見ては……いけ……ない……といっているじゃないか。みるなーっ。そんな奴には、ウイザードリィのマップが10X10の6階層だなんて誰が教えてやるものか。見るなといっただろうが、ホントに。

⬇1F

⬇2F

⬇3F

⬇4F

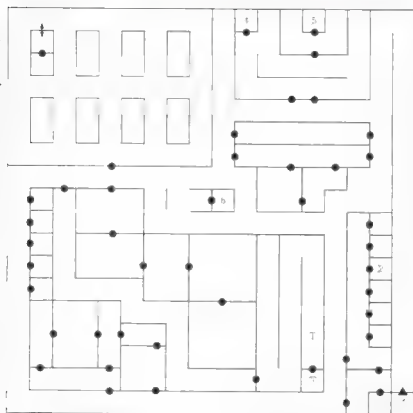
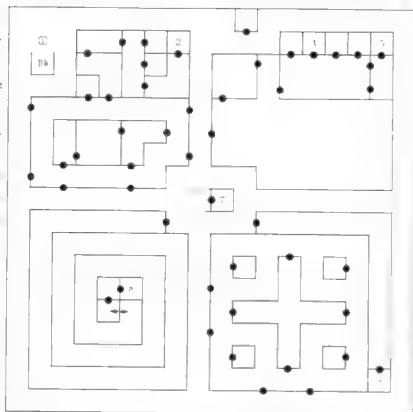
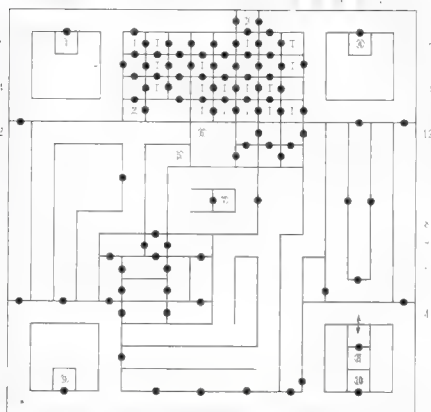
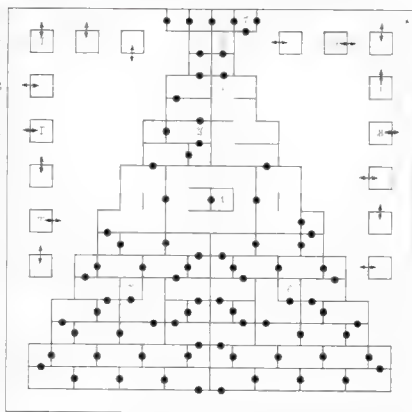
⬇5F

⬇6F

ドラゴンナイト

女神の塔

島には捕らわれた女の子がいっぱいだ。さあ、マップ片手に救出に行こうではないか／

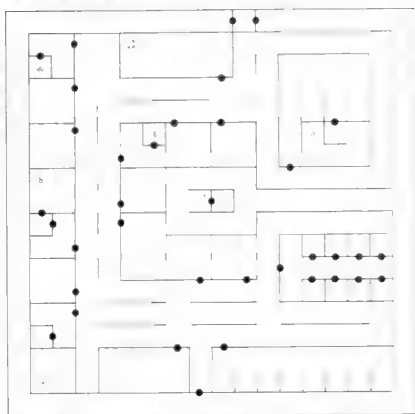
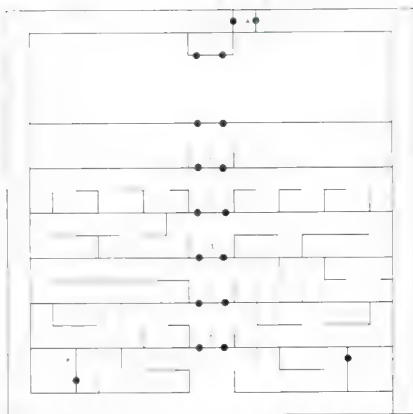
1F

2F

3F

4F

♥記号の見方♥

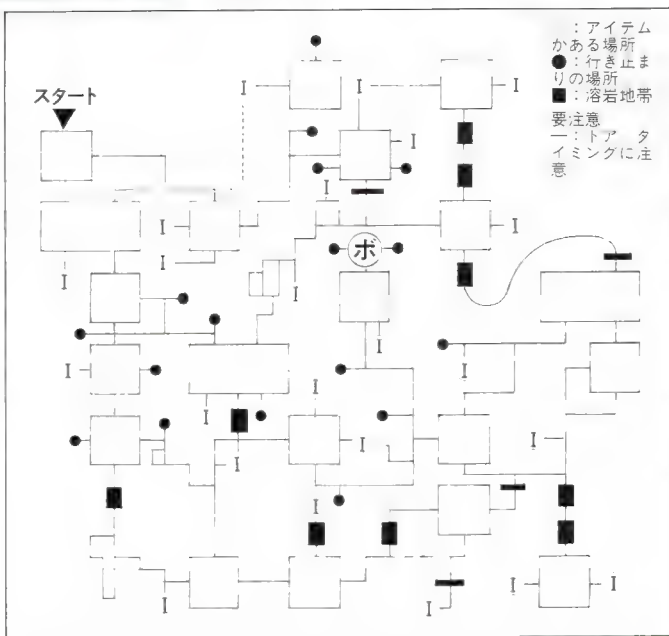
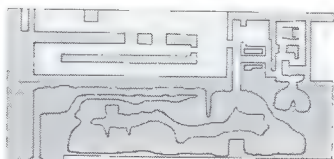
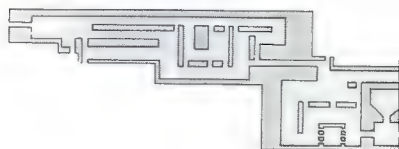
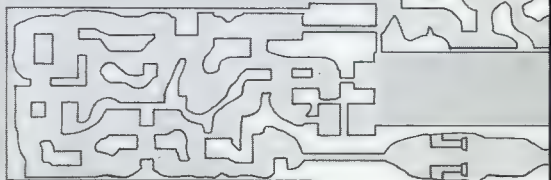
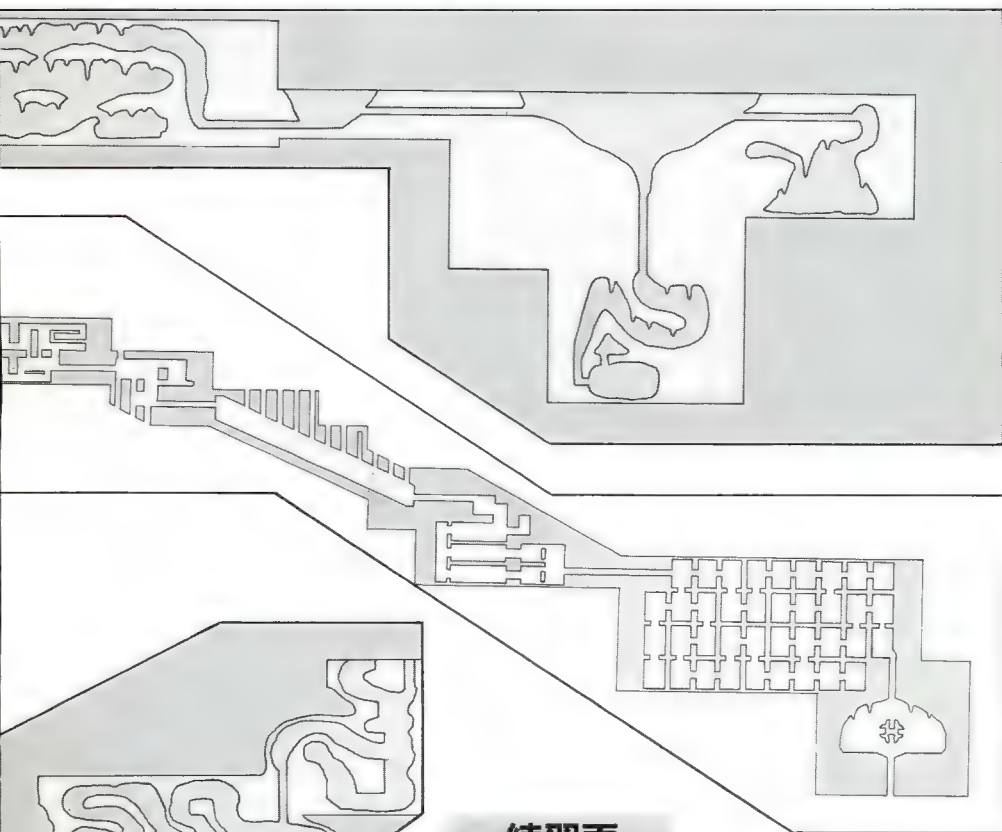
●：扉　—：隠し扉　▲：一方通行の扉
UP：上の階への階段　DW：下の階への階段
T：トラップ

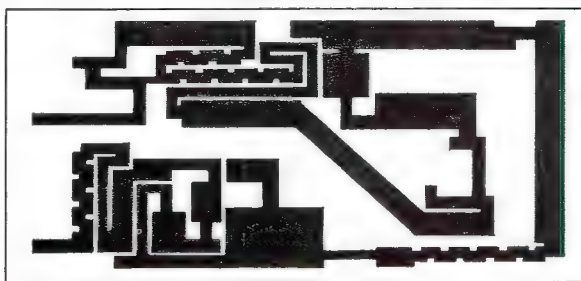
女神の塔に捕らわれている女の子たちを救いだし、悪のドラゴン一族を倒すといったストーリーからわかるように、このゲームのダンジョンはけっこう本格的だぞ／

⬇5F

⬇6F

ルーンワース黒衣の貴公子

コントラバル大迷宮

この迷宮はマッピングしないと、とてもじゃないけどクリアできない。参考にしてネ。

この大迷宮では、溶岩やドアにこれでもかというくらい苦しめられる。しかし、マップを見ればわかる通り、溶岩の所を通らなくてもボスの所へはいけるのだった。苦労した皆さんごくろうさまでした。ちなみにアイテムを取りたい人はザン・リクシュをたくさん持っていたほうがよいぞ。まあ、なんにしても、ホントに苦労が多い所ではある。ボスの話を聞くと苦労が報われる。

ファイアーホーク

このゲームでカギを握るのが戦友たちの話。彼らの話のなかには、ボスの弱点をはじめ、敵のデータが隠されているのだ。よく聞いておかないと、戦いがきわめてつらいものになるぞよ。持つべきものは友……なのだ。このへんがなんとなくRPGしてるかもしれない。もうひとつのポイントは、武器。サブ・ウェポンだ。数が限られているのが玉にキズだけど、うまく使えば戦いがすごく楽になるんだ。ボスキャラ本体にはきかないけれど、まわりの砲台の動きを止めてくれるストッパーとか、もうタマリマセ ーンの世界なのだよ、ホントの話。

このゲームは迷路をいかに切り抜けるかによって、戦い方が大きく違ってくる。サブ・ウェポンの位置だけは、しっかり覚えておき、必ず取りにいくこと。それから、エネルギーをくれる敵を、しっかりと把握しておくことも重要なポイントのひとつ。こいつらは、援軍も望めないファイアーホークにとって、唯一の味方のようなものだからだ。

練習面

ファイアーホークの基本的動作をマスターできるのが、プラクティス・モードだ。ここで、バッチリと操作法をつかんで、実戦に臨むのだ。まぁ、自動車教習所みたいなものと考えておけばいいだろう。練習面とはいえ、無敵ではないから、当然ゲームオーバーになったりもするが、練習あるのみだ。

激ペナ大会全国版

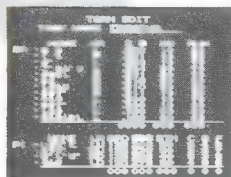
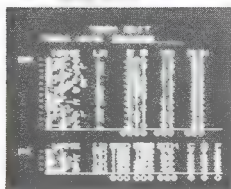
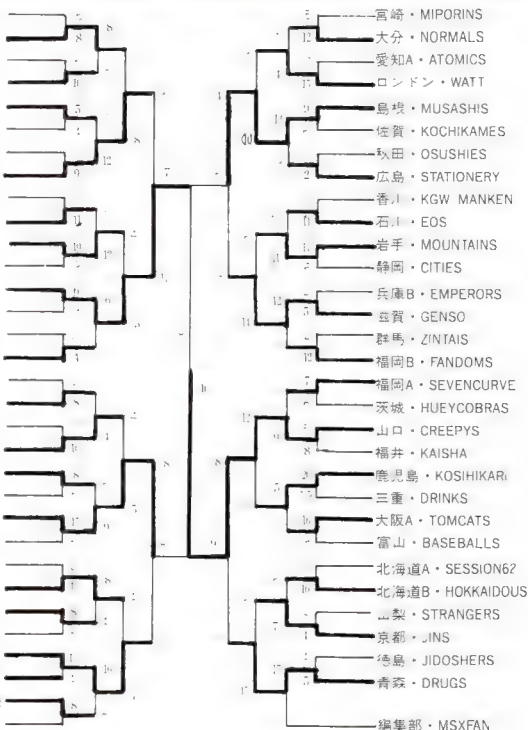
野球ゲームの最高峰ともいえる激ペナで読者参加の野球大会です。激ペナオリジナルのウォッチモードで読者の作ったチーム同士を戦わせて勝敗を決します。過去3回の大会がありましたが、どの大会も盛況で総数にして5000チーム以上の応募がありました。3回の大会を振りかえって、つぎの激ペナ大会があるとすれば……参考にしてみて。

激ペナ大会の歩み

第1回大会はハガキでの応募だったこともあって、2000通以上の応募があり、大成功をおさめたのだが、このデータの入力作業にまる1か月以上かかることなど、運営上で多くの問題点を残した。そのため第2回大会はディスク選抜による運営が行われた。しかし、これはディスク所有者のみを対象とした大会だったため応募総数800と前回にくらべて大きく減少した。そこで、同運営委員会は激ペナ2の発売に合わせ、ハガキによる大会に踏み切り、成功をおさめた。

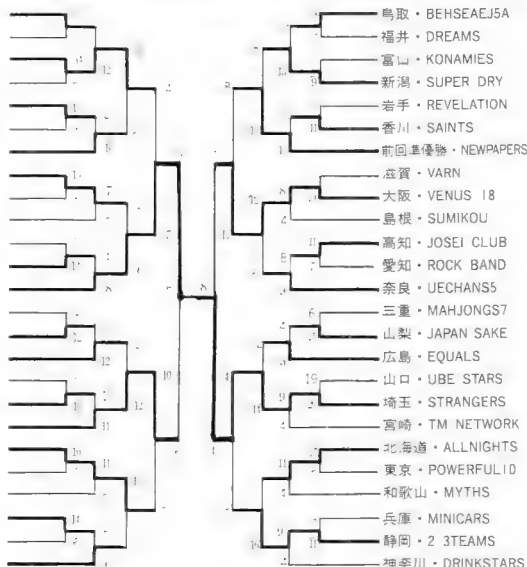
第1回大会

逆転で勝ちあがってきたPAPERS対安定した攻撃力で勝ちあがってきたCREEPYSの決勝戦は8対10、走力でこまかく得点を重ねたCREEPYSの優勝で記念すべき第1回大会は幕を閉じた。

優勝

準優勝

第2回大会

ディスク選抜の第2回大会は逆転につぐ逆転だった。

優勝

準優勝

激ペナ2大会

激ペナ2になってのはじめての大会はPOLITICALSの優勝だった。SANGOKUSHIは残念。

優勝

準優勝

福島県　F DRIVERS　チームカラー G　監督 TOMCAT・17歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	まくうーれん	右上	140	90	9	9	9
	2	ぺねとん	左上	140	60	5	5	9
	3	ふぇあーり	右上	120	40	5	5	0
	4	うぃりあむす	右下	120	40	5	5	0
	リリーフ 5	ろーたす	左上	59	60	5	6	9
	6	あろうず	左下	120	60	6	5	8

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	なにーに	右	.399	0	65	8	ぶろすと	左	.350	13	10
2	かべり	右	.399	10	80	9	あるぼれ	左	.200	0	10
3	せな	左	.300	59	40	10	ちぇざりす	右	.200	0	10
4	べるがー	右	.300	59	40	11	まるてぃーに	左	.200	0	10
5	ぶーつぇん	左	.300	59	40	12	わーうぃっく	左	.200	0	10
6	ぱとれーぜ	右	.399	10	99	13	ぴけ	右	.152	0	10
7	まんせる	右	.350	50	90	14	なかぢま	右	.151	0	6

茨城県　[illegible]GERS　チームカラー G　監督 関根貴志・7歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	まつた	左上	55	99	9	6	9
	2	きゃっと	右下	145	70	7	7	6
	3	いいづか	右上	130	31	4	3	3
	4	さがやま	右上	100	10	2	2	3
	リリーフ 5	おおや	右上	140	70	8	8	7
	6	ほなが	右上	130	70	5	9	7

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	やまだ	右	.300	40	90	8	ちょうの	右	.371	20	60
2	のがみ	左	.310	10	80	9	ささき	右	.300	0	0
3	むた	左	.355	30	90	10	はせ	左	.238	0	0
4	ぼわいと	左	.369	50	60	11	はた	右	.50	0	0
5	はしもと	右	.364	40	60	12	ごとう	右	.150	0	0
6	さの	右	.360	40	90	13	かたやま	右	.150	0	0
7	ささざき	左	.333	20	70	14	やまなか	右	.150	0	0

栃木県　GUINSAGAS　チームカラー R　監督 宮田益進・5歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	なりす	左上	59	90	8	9	9
	2	うあれりぃ	右上	159	90	8	9	9
	3	かめろん	左上	159	90	8	9	8
	4	れむす	右上	80	0	0	0	0
	リリーフ 5	はぞす	右上	159	80	8	8	9
	6	でぃもす	右上	84	0	0	0	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	まりうす	左	.399	50	90	8	どーどー	右	.335	0	90
2	あすとりあす	右	.399	50	90	9	とーる	右	.150	0	0
3	いしゅと	左	.399	50	50	10	べっく	右	.150	0	0
4	くいん	右	.399	50	50	11	あーらん	右	.150	0	0
5	すかーる	右	.399	50	50	12	おろ	右	.150	0	0
6	ぜのん	右	.335	0	90	13	あり	右	.150	0	0
7	いりす	左	.335	0	90	14	しば	右	.150	0	0

群馬県　BIRDS　チームカラー K　監督 佐藤　歩・16歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	おおわし	左下	140	80	5	8	8
	2	ちゃぼ	右下	106	70	1	9	9
	3	すずめ	右上	100	50	9	0	8
	4	はっとり	右上	140	70	7	1	1
	リリーフ 5	きつつき	左上	155	30	4	3	0
	6	ふぇにくす	右下	159	50	9	9	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	はやぶさ	左	.345	7	98	8	がん	右	.150	1	18
2	だちょう	右	.314	2	96	9	つばめ	左	.333	0	94
3	くまたか	右	.350	24	87	10	う	右	.204	0	3
4	いぬわし	左	.389	53	83	11	あほどり	右	.151	1	5
5	こんどる	右	.307	30	57	12	しゃも	右	.249	5	1
6	ふくろう	右	.32	0	28	13	やませみ	右	.253	7	15
7	せきとり	左	.301	47	8	14	からす	右	.233	17	7

埼玉県A　BLUE CATS　チームカラー C　監督 横井瑞子・1歳・女

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	ようこ	左上	59	90	9	9	0
	2	あや	左上	159	90	9	9	9
	3	けいこ	右上	159	90	9	9	9
	4	かずよ	右上	80	0	0	0	0
	リリーフ 5	みき	右上	159	80	8	8	8
	6	のり	右上	84	0	0	0	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	あおやぎ	左	.390	50	90	8	はしぐち	左	.270	0	90
2	かみや	左	.390	20	90	9	やなぎだ	右	.150	0	0
3	ごとう	左	.390	50	60	10	さいとう	右	.150	0	0
4	よしい	左	.390	50	60	11	こいたばし	右	.50	0	0
5	きっかわ	左	.390	50	60	12	こすだ	右	.150	0	0
6	さかした	左	.390	20	90	13	いわさき	右	.50	0	0
7	わたなべ	左	.390	10	60	14	かどごち	右	.150	0	0

埼玉県B　PENGUINS　チームカラー E　監督 横山修治・16歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	ましぃと	右上	59	90	9	9	9
	2	きのこ	右上	142	80	8	8	8
	3	くりがしら	左上	130	80	0	9	9
	4	おはるばあ	左下	80	0	0	0	8
	リリーフ 5	すっぱまん	左下	159	70	9	9	9
	6	うんち	右下	130	30	9	0	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	たろう	右	.333	10	93	8	がじら	右	.392	51	53
2	あかね	左	.312	12	93	9	しょっぱま	右	.250	0	23
3	おぼっちま	左	.371	11	80	10	にこちゃん	左	.150	0	0
4	あられ	右	.393	52	44	11	ちびる	右	.150	0	0
5	たーぼ	右	.374	51	71	12	せんべい	左	.150	0	0
6	つくつん	左	.333	12	90	13	ぴーすけ	右	.150	0	0
7	がじら	左	.392	51	53	14	けいさつやさ	左	.150	0	0

千葉県　TM DRAGONS　チームカラー E　監督 松原聡彦・14歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	こまつ	右上	159	99	9	9	0
	2	にしもと	右上	140	85	6	9	8
	3	おの	左上	131	56	4	4	9
	4	すずき	右上	80	0	0	0	0
	リリーフ 5	うししま	右上	140	50	8	5	9
	6	かく	右上	150	60	8	8	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ひらの	右	.323	11	99	8	たお	左	.358	11	35
2	かみかわ	左	.302	11	87	9	なかお	右	.258	12	85
3	けいしい	左	.328	35	53	10	おわしま	右	.280	2	2
4	おちあい	右	.353	52	2	11	ひこの	右	.310	3	87
5	もっか	左	.286	43	35	12	たつなみ	左	.150	0	0
6	やざわ	左	.354	40	35	13	じょうじ	左	.150	0	0
7	うの	右	.298	20	42	14	たいほう	左	.150	0	0

東京都A　MAGICS　チームカラー S　監督 中川和彦・19歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	えぶろしゃ	右上	45	60	0	9	9
	2	りふれい	右上	134	39	7	8	3
	3	めいりーあ	左上	141	50	9	0	9
	4	とらんす	右上	130	90	7	9	5
	リリーフ 5	なくさっと	右上	110	50	3	2	0
	6	るーさ	右下	140	61	9	7	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	がるーん	右	.322	46	70	8	くろーま	左	.277	2	60
2	おるしーお	右	.389	4	62	9	ふぉーすん	右	.253	19	0
3	わかと	右	.300	0	80	10	ふぁれす	右	.260	2	0
4	ぶろきおん	左	.343	43	70	11	れしりあ	左	.189	3	0
5	しるく	左	.255	42	68	12	てぃあな	右	.228	1	0
6	だんがー	右	.345	41	66	13	ほにぼう	右	.160	0	0
7	ぞーめる	右	.288	0	62	14	ぜら	左	.291	47	62

東京都B　MUSICS　チームカラー Z　監督 大竹　塁・14歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	どらむ	左下	159	99	9	9	9
	2	しんばる	右下	159	99	9	9	9
	3	はいはっと	左上	159	99	9	9	9
	4	てぃんぱに	右上	159	9	4	4	4
	リリーフ 5	てっきん	右上	84	44	4	4	4
	6	もっきん	右上	80	0	0	0	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ぎたー	右	.399	0	99	8	しゃみせん	右	.399	15	50
2	おるがん	左	.207	0	99	9	はーもにか	右	.150	0	0
3	ぴあの	左	.399	0	99	10	ふるーと	右	.150	0	0
4	しんせ	右	.399	50	80	11	さっくす	右	.150	0	0
5	ばいおりん	左	.399	50	63	12	たんばりん	右	.150	0	0
6	はーぷ	左	.399	50	60	13	かすたねっと	右	.150	0	0
7	ほるん	右	.399	50	50	14	すず	右	.150	0	0

神奈川県A　FAIRY VENUS　チームカラー Y　監督 斉藤勝一・24歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	たいあん	右上	55	99	9	9	0
	2	えまにゅえる	左上	142	87	6	7	5
	3	けりー	右下	148	85	8	8	6
	4	ぐろりあ	左下	80	0	0	0	9
	リリーフ 5	しんしあ	左下	48	55	7	8	9
	6	うぃのあ	右上	127	24	5	3	6

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ぶるっく	右	.310	26	89	8	そふぃー	右	.326	19	45
2	ふぃーびー	右	.316	20	80	9	じゃみー	右	.350	10	60
3	りー	左	.340	27	60	10	ありっさ	左	.280	0	20
4	しかにー	右	.353	55	56	11	ふれんだ	右	.50	0	0
5	だりる	左	.352	55	70	12	ゆま	左	.150	0	0
6	しぇにふぁ	右	.314	17	60	13	じょて	左	.50	0	0
7	きむ	左	.359	2	60	14	ばっつい	右	.150	0	0

神奈川県B　FORMULARS　チームカラー H　監督 高子誠司・17歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発		いまみや	右上	56	95	8	8	9
先発	2	おおかわ	右上	156	95	6	6	9
先発	3	ふるたち	左下	00	50	5	5	
先発	4	あいか	左上	80	0	0	0	0
リリーフ	5	ことう	右上	57	55	9	9	9
リリーフ	6	かれい	左下	153	55	7	7	7

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ぶらはむ	右	.342	20	90	8	あろうず	左	.351	30	80
2	べねとん	左	.330	40	60	9	まーち	右	.250	0	10
3	ふぇらーり	左	.350	30	90	10	おにっくす	左	.250	0	5
4	まくられん	右	.361	50	10	11	だらーら	右	.205	0	5
5	ういりあむ	左	.350	30	80	12	みなるて、	右	. 50	0	0
6	でれるふ	右	.331	30	80	13	ろーら	左	.150	0	0
7	ろーたす	右	.330	20	90	14	りある	右	.150	0	0

石川県　POWERS　チームカラー C　監督 白江弘典・16歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	てんりゅう	左上	.50	80	7	6	0
先発	2	まえた	右上	136	75	7	7	9
先発	3	ふじわら	左下	125	70	7	7	0
先発	4	らいかー	左上	125	40	2	2	9
リリーフ	5	あんとにお	左下	12	42	6	8	5
リリーフ	6	やまさき	左上	143	43	6	5	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ほーく	左	.361	19	80	8	はしみこふ	左	.354	26	70
2	あにまる	右	.352	21	75	9	すてぃんぐ	右	.150	0	0
3	はんせん	左	.379	50	60	10	すはいひー	左	.150	0	0
4	ふろてぃ	右	.386	45	65	11	ほーかん	右	.150	0	0
5	さんきえふ	左	366	20	80	12	まーとっく	右	.150	0	0
6	へいたー	右	.338	25	75	13	ひかろ	左	.150	0	0
7	ふっちゃー	左	.364	44	80	14	そいやー	右	.150	0	0

山梨県　MIRACLU　チームカラー U　監督 原谷 潤・15歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発		たちばな	右上	159	99	9	9	9
先発	2	みちゆる	右上	159	91	9	8	9
先発	3	くろくあしか	左上	159	75	8	9	8
先発	4	しやかいのり	右上	159	5	0	0	0
リリーフ	5	たなか	左上	84	80	9	9	9
リリーフ	6							

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	さかもと	左	.399	0	99	8	たしかわ	左	.399	0	99
2	とみたし	右	.399	0	99	9					
3	おとなし	右	.330	59	99	10					
4	くじの	左	.330	59	3	11					
5	ごっくん	右	.330	59	3	12					
6	まみのみれ	右	.330	59	99	3					
7	いじくり	右	.332	14	99	14					

福井県　SENZAIS　チームカラー Z　監督 滝下孝明・14歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	さふ	左上	159	99	9	9	9
先発	2	くれんざー	左上	159	99	9	9	9
先発	3	かびきらー	右下	159	53	8	8	8
先発	4	はいたー	左下	82	0	0	0	0
リリーフ	5	まいぺっと	左上	159	99	9	9	9
リリーフ	6	ぶらいと	右上	82	0	0	0	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ままれもん	右	.399	35	90	8	るなまいると	石	.207	0	0
2	ぼーなす	右	.399	35	80	9	あ	右	.150	0	0
3	ちゃみぐり	右	.399	45	85	10	い	右	.150	0	0
4	あたっく	右	.399	50	80	11	う	右	.150	0	0
5	ましっくりん	右	.399	45	85	12	え	右	.150	0	0
6	ばるさん	右	.399	20	90	13	お	右	. 50	0	0
7	だにあーす	右	.399	20	90	14	か	右	.150	0	0

長野県　OYATSU　チームカラー E　監督 戸田繁数・6歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発		かすてら	右上	159	90	9	8	0
先発	2	くっきい	左下	159	90	8	9	0
先発	3	がむ	右下	159	80	9	8	9
先発	4	やつはし	左上	159	90	9	9	9
リリーフ	5	ちょこれえと	右上	80	0	0	0	0
リリーフ	6	けえき	右上	80	0	0	0	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	たると	右	.300	10	99	8	ぷりん	左	.390	10	70
2	わたあめ	右	.390	20	80	9	ばふぇ	右	.150	0	0
3	きゃらめる	左	.390	50	70	10	せい.	左	. 50	0	0
4	ばい	右	.390	50	80	1	むうす	右	. 50	0	0
5	どらやき	左	.390	50	60	12	ふらっぺ	左	.150	0	0
6	ようかん	左	.390	20	80	13	ぐみ	右	.150	0	0
7	あんみつ	右	.360	40	61	14	くれえぷ	左	.150	0	0

岐阜県　LITERATURE　チームカラー C　監督 松原誉実・5歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発		あくたかわ	右下	50	90	9	9	0
先発	2	みやざわ	左上	150	90	5	7	9
先発	3	どっぽ	左下	130	60	5	4	9
先発	4	ちかまつ	右上	80	10	1	1	8
リリーフ	5	とうそん	右上	140	40	6	5	9
リリーフ	6	みよし	右上	150	60	9	9	0

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ばしょう	右	.250	0	90	8	だざい	右	.390	50	50
2	そうせき	左	.270	0	80	9	いのうえ	右	.250	0	50
3	まさおか	右	.330	50	50	10	よさの	右	.230	0	50
4	ゆきち	右	.350	50	50	1	たきじ	左	.200	0	30
5	たくぼく	左	.370	50	50	12	さねあつ	右	.200	0	0
6	もとおり	右	.330	0	50	13	もきち	左	.200	0	0
7	つぼうち	左	.330	50	50	14	ちょうみん	右	.200	0	0

新潟県　TREES　チームカラー Q　監督 川崎義郎・5歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	くろまつ	右上	25	60	7	7	4
先発	2	あかまつ	左上	150	70	3	3	9
先発	3	からまつ	右上	135	50	5	5	2
先発	4	もみじ	左下	135	75	7	7	3
リリーフ	5	やなぎ	左下	120	50	7	7	9
リリーフ	6	うるし	右下	135	45	6	6	8

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	しらかば	左	.300	1	90	8	ほう	左	.210	5	40
2	きり	右	.350	20	80	9	いちょう	右	.210	10	30
3	けやき	左	.380	40	70	10	つげ	右	.180	3	10
4	くす	左	.390	50	30	11	やつで	左	.250	5	30
5	すぎ	右	.370	40	50	12	ひのき	右	.150	9	20
6	かえで	左	.260	20	40	3	ふな	左	270	4	60
7	たけ	右	.340	41	40	14	くぬぎ	右	.240	2	10

静岡県　HENSHINS　チームカラー J　監督 増田 隆・16歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発		ふらっく	右上	50	90	7	7	7
先発	2	あるえっくす	右下	140	80	5	7	6
先発	3	ろぼ	右上	130	50	0	0	0
先発	4	ばいお	左下	100	40	9	6	6
リリーフ	5	たいたん	右下	130	40	5	6	7
リリーフ	6	ぎんがお	右上	150	50	9	9	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ぶいすりー	左	.319	2	90	8	すかいらいた	右	.386	58	90
2	えっくす	左	.250	3	40	9	いちごう	右	.246	5	40
3	すーぱわん	左	.374	55	70	10	にごう	右	.312	6	40
4	すとろんが	右	.398	59	40	11	だーまん	左	.207	2	20
5	ぜくろす	右	.253	7	40	12	きゅういち	右	.212	4	40
6	じゃどもん	左	324	45	40	3	たちばな	右	.203	2	10
7	あまぞん	左	.262	2	40	14	たっくる	左	.154	0	0

富山県　KABUTOS　チームカラー N　監督 梅沢英就・14歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1	やきとり	右下	59	99	9	9	5
先発	2	しょうゆ	左上	140	61	7	6	6
先発	3	ちくわ	左下	130	60	6	7	6
先発	4	たこやき	右下	121	60	2	2	4
リリーフ	5	すぶた	左上	130	50	6	6	6
リリーフ	6	しゅーまい	右下	120	20	5	5	8

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	はえ	右	.390	40	70	8	ぎょうざ	左	.330	0	90
2	とろろ	左	.390	40	70	9	はと	右	.150	0	0
3	こめ	右	.390	40	70	10	まめ	左	. 50	0	0
4	あんこ	左	.390	50	70	11	うに	右	.150	0	0
5	こぼし	右	.390	40	70	12	さはかん	左	. 50	0	0
6	いぬ	左	.390	40	70	13	おきあみ	右	.150	0	0
7	しかせんべ	右	.390	0	90	14	はなかみ	左	.150	0	0

愛知県A　URUTORAS　チームカラー C　監督 吉田健久・13歳・男

投手		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発		はるたん	右上	50	90	9	9	6
先発	2	えれきんぐ	左下	140	80	8	7	8
先発	3	ぜっとん	右下	140	50	7	7	6
先発	4	ごもら	左下	111	50	3	3	6
リリーフ	5	しーもんす	右上	159	40	6	9	3
リリーフ	6	しーごらす	左下	100	40	2	0	6

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	うるとらまん	右	.360	20	90	8	ぞふぃー	左	.350	10	50
2	せぶん	左	.370	30	90	9	れお	右	.190	10	60
3	かえってきた	右	.380	40	50	10	たろう	左	.150	0	60
4	えーす	左	.390	50	50	11	ちち	右	.150	0	0
5	ゆりあん	右	.380	40	50	2	はは	左	.150	0	0
6	あすとら	左	.370	30	50	13	きんぐ	右	.150	0	0
7	えいてぃー	右	.360	20	50	14	きゅう	左	.150	0	0

激ペナ大会全国版

愛知県B　MAKARONI　チームカラー K　監督 群柳健一・18歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	きんとー	右下	50	80	5	5	5
	先発 2	とうがらし	左下	140	80	7	7	9
	先発 3	かおり	右下	140	60	8	3	0
	先発 4	あやこせんせ	右上	100	30	9	5	9
	リリーフ 5	えーこ	左上	130	60	9	9	9
	リリーフ 6	ひろみ	右上	140	40	4	6	3

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	そうじ	右	.350	20	80	8	ゆきこ	右	.330	10	40
2	あにき	左	.330	30	60	9	くま	右	.310	0	30
3	うまのすけ	右	.370	50	70	10	あつこ	左	.230	10	40
4	としぞう	左	390	50	90		えいじ	右	.150	0	0
5	こじろう	右	390	50	80	12	かずひろ	左	.150	0	0
6	るみ	左	3[illegible]0	20	50	13	あさみ	右	.150	0	0
7	そーこ	右	290	0	60	14	らっしー	左	.150	0	0

大阪府B　THE GONGS　チームカラー L　監督 寺本大作・4歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	たいかー	右上	50	90	9	9	8
	先発 2	りき	左上	50	65	9	8	7
	先発 3	さいとう	左下	40	49	7	5	5
	先発 4	かぶき	右上	30	26	0	2	3
	リリーフ 5	あんどれ	左下	40	80	6	7	8
	リリーフ 6	せぶん	右上	90	40	4	4	3

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	いのき	左	.293	3	75	8	[illegible]ろて	左	.3[illegible]2	9	76
2	ばば	左	.311	21	85	9	まえだ	右	.2[illegible]	0	7
3	あんどれ	右	.315	19	80	10	てんりゅう	左	.272	8	9
4	ほーがん	右	.387	49	55	11	きらかん	右	258	9	9
5	はんせん	右	.314	44	63	12	うまのすけ	左	92[illegible]	7	
6	ふじなみ	左	.324	25	66	13	ますからす	左	.171	6	1
7	あにまる	右	.321	12	71	14	さかぐち	右	.161	8	2

三重県　ZOIDS　チームカラー D　監督 福山大介・15歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	ごしゅらす	右上	159	99	9	6	6
	先発 2	です	左上	159	49	4	4	4
	先発 3	れっどほん	右上	140	52	4	4	4
	先発 4	いぐあん	左下	80	50	9	9	9
	リリーフ 5	さるしゃー	右上	140	50	9	6	3
	リリーフ 6	ほーん	左上	122	50	0	6	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	さーべる	左	.376	11	99	8	ばいそん	右	.369	0	99
2	あろ	右	.349	43	89	9	さんだー	左	.180	0	99
3	しーるど	左	.394	39	99	10	べあ	右	.150	0	0
4	あいあん	右	.388	48	10	11	ぐすたふ	右	.150	0	0
5	うるとう	右	.363	56	10	12	ぶてらす	左	.150	0	0
6	ばり	右	.363	1	68	13	らいもす	右	.150	0	0
7	さらまんだ	左	.332	52	27	14	まんもす	右	.150	0	0

兵庫県A　NEO HAWKS　チームカラー X　監督 阿蘇耕二・20歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	かんとう	右上	150	73	8	7	9
	先発 2	よーしっ	左上	144	62	7	7	8
	先発 3	やみうちたか	右上	108	25	2	3	3
	先発 4	みじかい	左下	116	40	6	5	4
	リリーフ 5	ゆみの	右下	123	5	4	5	5
	リリーフ 6	いのした	右上	59	99	8	8	6

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ささくれき	左	399	35	94	8	[illegible]	右	286	2	6
2	じじい	左	.399	0	80	9	[illegible]	右	.50	0	0
3	ばななーと	右	3[illegible]5	46	68	10	[illegible]	左	293	3	52
4	だうんしょ	左	364	52	45	11	[illegible]	左	72		0
5	きしやま	右	390	50	70	12	[illegible]	右	50	0	0
6	やーさん	左	387	40	66	13	[illegible]	右	50	0	0
7	ふじみのみ	右	295		64	14	おやま	右	50	0	0

滋賀県　SANGOKUSH　チームカラー E　監督 夏賀寿多・5歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	こうめい	右上	159	99	9	9	9
	先発 2	ほうとう	左上	159	99	9	9	9
	先発 3	しばい	右上	84	0	0	0	0
	先発 4	ちょうしょう	左上	80	0	0	0	0
	リリーフ 5	じょしょ	右下	159	99	9	9	9
	リリーフ 6	しゅうゆ	左下	159	53	8	8	8

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	ちょううん	左	.395	45	95	8	たいしじ	左	.390	15	60
2	ちょうほう	右	.360	10	90	9	こうちゅう	右	.150	0	0
3	かんう	左	.380	45	90	10	ぶんしゅう	右	.150	0	0
4	りょふ	右	.375	50	60	11	ぎえん	右	.150	0	0
5	ちょうひ	右	.370	45	80	12	かんさく	左	.150	0	0
6	きょちょ	左	.360	20	65	13	かんねい	左	.150	0	0
7	ばちょう	右	.370	20	60	14	ちょうりょう	左	.150	0	0

兵庫県B　KANEMPEROR　チームカラー Z　監督 寺元直樹・[illegible]歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	こう[illegible]てい	左上	59	99	9	9	9
	先発 2	めいてい	右上	59	93	8	6	9
	先発 3	わてい	右下	0	3	0	9	0
	先発 4	あんてい	左下	80	0	0		0
	リリーフ 5	じゅんてい	左下	42	64	9		8
	リリーフ 6	けんてい	右上	50	8	9	9	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
	[illegible]	左	392	52	92	8	[illegible]	右	352	2	7[illegible]
2	[illegible]	右	36		8	9	[illegible]	左	60		[illegible]
3	[illegible]	左	390	50	[illegible]	10	[illegible]	右	52	0	
4	[illegible]	左	386	32	72		[illegible]	左	5		0
5	[illegible]	右	363	[illegible]	[illegible]	12	[illegible]	左	5	0	0
6	[illegible]	左	35	20	60	13	[illegible]	右	50	0	0
7	[illegible]	右	39	5	82	14	[illegible]	右	50	0	0

京都府　US NAVYS　チームカラー O　監督 田端道雄・8歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	みずりい	右上	59	99	9	9	9
	先発 2	ありぞな	左上	98	0	0	0	0
	先発 3	にゅうしゃし	右上	80	0	0	0	0
	先発 4	あいだほ	左下	145	80	8	9	8
	リリーフ 5	ばあしにあ	右上	59	70	9	8	9
	リリーフ 6	たいこんでろ	左上	59	80	9	9	9

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	びんせんす	右	.360	40	90	8	けねでぃい	右	.362	0	60
2	みっどうえ	左	.305	0	90	9	さらどが	右	.330	0	40
3	えんぷら	左	.360	40	70	10	ばんかひる	左	.150	0	0
4	にみっつ	右	399	50	70		あ[illegible]せんほわ	右	.150	0	0
5	かるびんそん	右	.310	50	50	12	ゆないてど	左	.150	0	0
6	あめりか	左	.364	20	70	13	きてぃほおく	右	.150	0	0
7	わしんとん	左	.360	50	60	14	あれいはあく	左	.50	0	0

奈良県　BYOKS　チームカラー C　監督 林 祐樹・[illegible]4歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	えいす	左下	59	90	8	8	9
	先発 2	[illegible]	右下	50	90	9	6	8
	先発 3	[illegible]	左上	2	60	3	5	5
	先発 4	[illegible]	右下	80	0	0	0	0
	リリーフ 5	[illegible]	右下	59	60	8	8	8
	リリーフ 6	[illegible]	左下	40	50	[illegible]	8	5

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	これら	左	.362	20	90	8	おたふく	右	.363	20	80
2	かぜ	左	.363	20	80	9	とうにょう	左	.150	0	0
3	ぢ	右	.375	20	80	10	せいじん	左	.150	0	0
4	[illegible]	右	392	50	70		[illegible]	右	50	0	0
5	はいえん	右	.390	50	60	12	こうけつあつ	左	.50	0	0
6	ぜんそく	左	.364	20	80	13	みなまた	左	.150	0	0
7	いかすい	右	.391	50	60	14	りんご	右	.150	0	0

大阪府A　CARS　チームカラー A　監督 大賀 聡・6歳・男

		選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
投手	先発 1	ぽるしぇ	左上	152	99	9	8	9
	先発 2	わーげん	右上	152	92	7	7	0
	先発 3	ろーたす	左上	141	48	8	6	7
	先発 4	しとろえん	左下	80	0	2	3	4
	リリーフ 5	ぽるぽ	左上	43	52	7	4	9
	リリーフ 6	くらうん	右上	32	59	2	7	6

打者	選手名	打法	打率	HR	走力		選手名	打法	打率	HR	走力
1	とよた	右	.333	24	81	8	えむえむしー	右	.312	12	58
2	にっさん	右	.32	20	75	9	いすず	右	287	7	22
3	ろーるす	左	.391	50	90	10	すばる	右	.200	0	12
4	べんつ	左	.387	59	71	11	すずき	右	.162	2	
5	びーえむ	左	.371	40	68	12	いせき	左	.155	0	1
6	ほんだ	右	.346	21	59	13	ばす	右	.150	0	0
7	まつだ	右	.335	15	62	14	とらっく	左	.150	0	0

次回の大会は？

さて、激ペナ大会の歴史を振り返ってみたわけですが、激ペナ大会のおもしろさが少しでも伝わったでしょうか？　今でもときどき、第4回激ペナ大会を開催してほしい、というハガキが送られてきます。今回はじめて激ペナ大会のおもしろさに触れた人はもちろん、MSX・FAN本誌を読んでいた人も、押し入れのなかから激ペナ２を取り出し、上のデータで激ペナ２大会をやってみてはいかがでしょう。そして、第４回激ペナ大会の開催されるその日にそなえて、激ペナ２をきわめておきましょう。また、MSX・FANを見のがさないようにすることです。ひょっこり激ペナ２大会のチーム募集が載っているかもしれませんよ。

FM音楽館GMセレクション

FM音源を使った音楽プログラムを掲載しているこのコーナーの楽しみ方は、①自分で作曲してプログラムを送る、②ゲームミュージック(以下GM)などを自己流にアレンジして送る、③打ちこんで聴く、④打ちこまずに楽評だけを読む、などです。今回は番外編ということでコナミのGMを中心にお送りします。そうそう、お父さんのカラオケ用に「おどるポンポコリン」もあるの。

かんたんに使えるチェックサムをつけました。①下のリストを打ちこみ、アスキーセーブ②MERGE"ファイル名"③GOTO9000④確認用データと違うなら同じになるまで修正⑤同じならDELETE9000−9110

```
9000 '   SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S!=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S!=S!+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S!/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S!=S!-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

「スナッチャー」より テーマ・オブ・スナッチャー

群馬県・XORの作品

SDじゃない、アドベンチャーのほうのスナッチャーのオープニング・デモのシーンで使われていた音楽だ。はっきりいって、とてもよいデキに仕上がっている。とってもポップで、ノリがいい。ウォークマンに入れて、聴いていると、気分はもうギリアン・シードだ。

```
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 3000:DEFSTR A-X:_PITCH(436)
30 A="T144":PLAY#2,A,A,A,A,A,A,A,A,A
40 SOUND 7,&B10110001:SOUND6,31
50 PLAY#2,"O5V13L16@20CCC8C8.C4C4.@59E4R
16E4R16E4R16E4R16R4@58CCCCCCCCCCC4
60 PLAY"L17V13CV12CV11CV10CV9CVCV7CV6CV5
C4CV3CV2CV1C
70 '●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
80 A0="O5L6V10@9 B2.E8A8&A1 B>CEBGE AF+D
 <A8.F+8.D8
90 A2="O5E4.A32B-32B16&B2&B AGF+GDE1&E1
100 A3="O5E4.A32B-32B16&B2&B AGF+GAF+1L3
2F+GG+AA+B&B&B&B2.
110 A4="O6L8GF+EAR8F+R8E&E1
120 A5="O6  GF+EAR8F+R8E&E2R8<B>DE
130 A6="O6 GF+EAR8BF+E&E1
140 A7="O5B>CEG B6G6E6 A6F+6D6 <A.F+.D
150 A8="O5E1&E1&E1&E2.L32E-DD-C<BB-AA-
160 '●●● BACKING&SE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
170  B="EE32E32EEE8EE EE32E32EEE8EE
180 B0="@15O5L16V6"+B+B+B+B:B1=B+B+B+"E2
V10L32EE-DD-C<BB-AA-GG-FEV9
190 B2="O5L8 CCECGCECDDF+D ADF+DEEDEAEGE
EEDE AEG16B8.":B3="CCECGCEC DDF+DADF+D A
1BBR8BR8B4B":B4="O5V15R1@53EEEEEEEE
200 B5="V10R1@59E1":B6="V11O3R1@20E1
210 B7="@15O3L16 V9B>CC+DD+EFF+GG+AA+B>C
C+D V8D+EFF+GG+AA+B>CC+DD+EFF+
220 '●●● CORD 1 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
230 C0="@6O5L8V8  D2.DC+&C+1E1F+1
240 C2="G1F+1RD4DDR RD4DDR
250 C3="G1F+1A1 F+F+R8F+R8F+4F+
260 C4="RG4R8F+R8E&E1":C7="G1F+1
270 C8="RF+4R8F+R F+4R8F+RF+G RF+4R8F+R
F+4R8F+RF+G
280 '●●● CORD 2 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
290 D0="@6O4L8V8  B2.BA&A1>C1D1
300 D2="E1D1<RB4BBR RB4BBR
310 D3="E1D1E1E-E-R8E-R8E-4E-
320 D4="R E4R8DR8C+&C+1":D7="E1D1
330 D8="RD4R8DRD4R8DRDE RD4R8DRD4R8DRDE
340 '●●● BACKING 2 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
350  E="E>EBE<E>EBE<
360 E0="@15O5L8"+E+E+E+E
370 E1=E+E+E+"E>EBE F+.F+.F+
380 E2="O4C1D1O5L16E>E>E<E >E<EDE R16ER1
6E<E>EDE O5E>E>E<E>E<EDE R16ER16E<E>EDE
390 E3="O4C1D1O5B>EF+B<B>EF+B <B>EF+B<B>
EF+B O4B>E-F+B<B>E-F+B <B>E-FB>EF+B>E O4
@10":E4="L8 RE4EFGA2.GFE":E7="O4 C1D1
400 '●●● BASS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 F0="O2@33L8V15"+STRING$(32,"E")
420 F1=STRING$(24,"E")+"<B>DA>CC32D16.C<
A16D.
430 F2="O3 CCCCCCCC DDDDDDDD <E>EGE AEGE
 <E>EGE AEGE
440 F3="O3 CCCCCCC DDDDDDDD BBBBBBBB <B>
E-F+A BAE-<B
450 F7="O3 C4.<G4.>C4 D4.<A4.E4
460 '●●● FM DRUMS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470  G="B8H16H16 B8H16H16
480 G0="V14@A15"+G+G+G+G+ G+G+G+G
490 G1=G+G+G+G+G+G+G+"S8S8H32MS32S16S16S
16
500  G="B8H8S8H8 B8B8S8HC!8
510 G2=G+G+"S8B8S8B8 S8B8S8B8 S8B8S8B8 S
8B8S16HC!8
```

```
520 G3=G+G+"S8B8S8B8S8B8S8B8S32S32S16S16
S16B16B16S16S16S16S16B16B16S16S16B16B16
530 G4="HC!4S8B8B8S8B8S8 S24S24S24S8B16S
8H16 S8B8S16S8B16
540 G6="HC!4S8B8B8S8B8S8 B12S12S12 S12B1
2B12 B8B8S4
550 G7="S8B8B8BH4B8S4B4B4B4S16S16S16S16
560  G="B8H16H16 B8H16H16
570 G8=G+G+G+G+G+G+G+"B8H16MS16HC!8
580 '●●● PSG DRUMS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
590 H0="L4S0M400 CCCCCCCC CCCCCCCC
600 H1="CCCCCCCC CCCCCCM2100C8C8M1800R32
C32C16C16C16
610 H2="M2100RCRCRCRCCCCCCCC8R4C16
620 H3="M2100RCRCRCRCCCCC M1800L16C32C32
CCCM400CCM1800CC CCM400CCM1800CCM400CC
630 H4="M2100L4RC.CC8 C24C24C24R16C8.CC1
6C8
640 H6="RC.CC8M400C12M2100C12C12 C12M400
C12C12C8C8M2100C
650 H7="C8M400C8C8C C8M2100C M400CCCM210
0C16C16C16C16
660 H8="M400 CCCCCCCC CCCCCCC M2400C
670 SOUND6,3
680 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,A0
690 PLAY#2,A0,B1,C0,D0,E1,F1,G1,H1,A0
700 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,A2
710 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,H3,A3
720 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,E4,G4,H4,A4
730 PLAY#2,A5,B5,C4,D4,E4,E4,G4,H4,A5
740 PLAY#2,A6,B6,C4,D4,E4,E4,G6,H6,A6
750 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,H7,A7
760 PLAY#2,A8,B0,C8,D8,E0,F0,G8,H8,A8
770 GOTO 680
```

■プログラム確認用データ

```
 10>ud20   20>Tl50   30>PK70   40>e730
 50>9Zf0   60>j2K0   70>jGQ0   80>NgI0
 90>oTA0  100>s6N0  110>8o40  120>LA80
130>eu30  140>fQ90  150>2c90  160>m5N0
170>hZ80  180>pGi0  190>Ysr1  200>BY90
210>XGb0  220>BBO0  230>Xi60  240>qf40
250>cA60  260>XY70  270>s9J0  280>OBO0
290>4560  300>ge40  310>oR50  320>Q380
330>tvB0  340>JFN0  350>pY20  360>qu60
370>Dr50  380>Y8o0  390>EIs1  400>crO0
410>6360  420>RkA0  430>IYK0  440>ElJ0
450>5v50  460>npN0  470>fk30  480>5mF0
490>rrG0  500>hh40  510>8uI0  520>CBm0
530>rLO0  540>vDI0  550>dqA0  560>fk30
570>5NC0  580>pZN0  590>xEB0  600>06J0
610>lT80  620>K0k0  630>igC0  640>kXL0
650>2MJ0  660>Nn80  670>Y700  680>bt60
690>Gv60  700>1170  710>h370  720>5670
730>o670  740>H970  750>VE70  760>nA70
770>PF00
```

「グラディウス2」より Synthetic Life

福岡県・You-1の作品

グラディウス2の2面、触手がうごめいているステージの音楽だ。コナミっぽさがうまく表現されている。真っ暗な部屋の中で、しばらく聴いていると、ゲーム中の画面が頭の中に浮かんできて、思わず身体が動きだしてしまうのは私だけだろうか、いやない。（反語）

```
10 '************************************
20 '*           GRADIUS II             *
30 '*       - Synthetic Life -         *
40 '************************************
50 '---------[ SET MML ]----------------
60 CLEAR 1000
70 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):_PITCH(433)
80 _VOICE(@23,@24,@25,@25,@25,@25)
90 DEFSTR A-I,Y-Z:Y="T120L16":Z="T120
100 N=0:PLAY#2,Y,Y,Y,Y,Y,Y,Z
110 '----------------------------------
120 A="OG>CDG&G2":A0="V14"+A:B0="V10"+A
130 A0=A0+"V11<G>CDG":B0=B0+"V8<G>CDG
140 A0=A0+A0:B0=B0+B0
150 C="<G8>G<GR16G>C":C=C+"D"+C
160 C0="V15O5"+C+"D"+C+"D
170 D0="V12O5R32"+C+"D"+C+"D32
180 E0="V14O4"+C+"D"+C+"D
190 F0="V11O4R32"+C+"D"+C+"D32
200 IF N=1 THEN 280 ELSE 210
210 G="V5@A15 B!16B!16H16B!16":G=G+G
220 G0=G+G+G+G:IF N=2 THEN 340 ELSE 230
230 IF N=3 THEN 460 ELSE GOSUB780
240 '----------------------------------
250 C="<A-8>A-<A-R16A->C":C=C+"D"+C
260 'IF N=3 THEN 280 ELSE270
270 N=N+1:GOTO 160
280 G0=G+G+G+"B!16S!16S!16S!16M!S32M!S32
M!S16M!S16B!MS16
290 IF N=4 THEN 530 ELSE 300
300 IF N=3 THEN 400 ELSE GOSUB 780
310 '----------------------------------
320 A="FEDCEDC<B8>D8G8FECD2<D<B>DG>C<BAG
":A0="@24V14"+A:B0="@6V15"+A:N=N+1
330 GOTO 150
340 GOSUB780
350 '----------------------------------
360 A0="F8.DD2DFB->D<B-2>C<B->CDFE-DC
370 B0="B-8.FF2FB->E-F-D2E-DE-FA-GFE-
380 C="<B-8>B-<B-R16B->E-F":C=C+C
390 C0=C+C:D0="R32"+C0+"32
400 N=N+1:GOSUB 780
410 '----------------------------------
420 A0="FEDCEC8<G8>CDE&E2.<G>CDEFEFG
430 B0=A0:C="C8>C<CR16CFG":C0=C+C+C+C
440 D0="R32"+C0+"32":E0=C0:F0=D0
450 GOTO 210
460 GOSUB 780
470 '----------------------------------
480 A0="D8.<AA8.F+F+8.DD8.DD8.DR16@14DDD
R16DDDR16DDD >
490 B0="F+8.DD8.<AA8.GG8.F+F+8.F+R16@14G
GGR16F+F+F+R16EEE >
500 C="D8>D<DR16DGA":C0=C+C+C+C
510 D0="R32"+C0+"32":E0=C0:F0=D0
520 N=N+1:GOTO 280
530 GOSUB 780
540 '----------------------------------
550 A="V10DGA>C&C2<B4":B="V8<G>DDG&G2G4
560 A0="@24"+A+"B-2A2":B0="@24"+B+"F2F2
570 E="<G>G<G>G":E=">"+E+E+E+E:E0=E+"<E0
>E-<E->E-<E->E-<E->E-<F>F<F>F<F>F<F>F
580 F0="R32"+E0+"32<":E0=E0+"<
590 GZ="S!16B!16B!16B!16":G=GZ+GZ:G0=G+G
+G+G:IF N=5 THEN 690 ELSE 600
600 '----------------------------------
610 C="G2.R8.F":C0=C+"E-2F4.G-8
620 D0="@33V15"+C0:C0="@24"+C0
```

```
630 GOSUB 780
640 '-----------------------------------
650 G0=G+G+G+GZ+"B!16B!16S!16S!16
660 GOSUB 780
670 '-----------------------------------
680 N=N+1:GOTO 590
690 GOSUB 780
700 '-----------------------------------
710 C0=C+"E-2F4R16F8F":D0=C0
720 G0=G+G+G+"B!16S!32S!32S!16S!16M!S16M
!S16B!MS16B!16
730 GOSUB 780
740 '-----------------------------------
750 PLAY#2,"@23","@24","@25","@25
760 '-----------[ PLAY MML ]------------
770 N=0:GOTO 120
780 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0:RETURN
790 '-----------------------------------
800 '「ｻｲｺﾞﾏﾃﾞ,ｳﾁｺﾝﾃﾞ,ｷｲﾃﾐﾖｳ !!」 (･･･??)
```

■プログラム確認用データ

```
 10>8P80   20>EX80   30>kMB0   40>8P80
 50>jhA0   60>bK00   70>FF90   80>OE50
 90>aS90  100>jN40  110>xx80  120>usE0
130>fEC0  140>IE40  150>1d90  160>wg60
170>4790  180>ig60  190>o690  200>eB30
210>RGB0  220>f9A0  230>hO30  240>xx80
250>XtB0  260>Eu50  270>XP10  280>EPN0
290>MO20  300>GO30  310>xx80  320>hZv0
330>3E00  340>b300  350>xx80  360>lf90
370>ZQ90  380>ft90  390>7O60  400>s110
410>xx80  420>sW90  430>ZsF0  440>Fi90
450>3I00  460>A500  470>xx80  480>qbL0
490>ARP0  500>BAB0  510>Fi90  520>4310
530>A500  540>xx80  550>cbB0  560>0XE0
570>jIs0  580>Ue80  590>ZMh0  600>xx80
610>AW70  620>b580  630>A500  640>xx80
650>jQ80  660>A500  670>xx80  680>FC10
690>A500  700>xx80  710>mH60  720>T7L0
730>A500  740>xx80  750>ab40  760>mUA0
770>Ek00  780>Es50  790>xx80  800>AHP0
```

「グラディウス」より INTO THE CELL

埼玉県・長谷川"MAKE"誠の作品

なつかしのグラディウス5面の音楽。たしかこのステージは、ゲーム中に敵キャラが出過ぎて、フル装備にすると処理速度が遅くなるステージだったと思う。(間違ってたらごめんなさい)この作品は、曲のアレンジがなかなか幻想的にしあがっていてバッチグーってかんじだ。ここまでアレンジできるのは、なかなかの腕前とみた。これからも精進したまえ。

```
0 '          G R A D I U S
1 '  STAGE 5 BGM ARRANGE VERSION
2 '  ------ INTO THE CELL ------
3 '    program&arrange by MAME
10 CALLMUSIC(1,0,2,2,1,1)
20 SOUND7,&B10110001:SOUND6,8
30 T=150
40 POKE&HFA3C,50:POKE&HFA5C,50:POKE&HFA7
C,40
50 A0$="t=t;@51v12o5l8e-b-e-b-4e-&e-2. d
ada4d&d2.
60 B0$="t=t;@16v15o6l8r4.r4e-b->e-<b->e-
8r8<b-r4.r4da>d<a>d8r8<a
70 C0$="t=t;@33q5v15o3l8cg-b-cg-b-cg-b-c
g-b-<b>fa<b>fa<b>fa<b>fa
80 D0$="t=t;@33q8v12r16o3l8cg-b-cg-b-cg-
b-cg-b-<b>fa<b>fa<b>fa<b>fa16
90 G0$="t=t;@a15v10b!4c8b!4h16h16b!4h24h
24h24b!m!4h16h16b!4c16c16b!4c16h16b!m!4b
!mh16c16b!4b!c16h32h32
100 H0$="t=t;l4s0m300l4c.c.c.m2500c.m300
c.c.m2500cm1500c8m1500cm500c8
110 A1$="e-b-e-b-4e-&e-2.g->d-<g->d-4c4<
b-4a-b-a-
120 B1$="r4.r4e-b->e-<b->e-8r8<b-8r4.@51
v10f4e-4d4cd-d-
130 C1$="cg-b-cg-b-cg-b-cg-b- e-b->d-<e-
b->d-<e-b->d-<e-b->d-
140 D1$="r16cg-b-cg-b-cg-b-cg-b- e-b->d-
<e-b->d-<e-b->d-<e-b->d-16
150 G1$="t=t;@a15v10b!4c8b!4h16h16b!4h24
h24h24b!m!4h16h16b!4c16c16b!4c16h16b!m!4
b!m!h16c16m!8mb!8bc16h32h32
160 H1$="t=t;l4s0m300l4c.c.c.m2500c.m300
c.c.m2500cm1500c8m1000c8m800c8m500c8
170 A2$="e-b-e-b-e-b-&b-2.dadada&a2.
180 B2$="@16v15o6r4.r4.e-b-e-b-e-b-r4.r4
.dadada
190 C2$="<cg-b-cg-b-cg-b-cg-b-<b>fa<b>fa
<b>fa<B>fa
200 D2$="r16<cg-b-cg-b-cg-b-cg-b-<b>fa<b
>fa<b>fa<B>fa16
210 G2$="v15@a10b4c8mb4h!8b4h!8mb4c8b4h!
8mb4c12h!24b4c8mb8mb8b8
220 H2$="m300c.m2500c.m300c.m2500c.m300c
.m2500c.m300c.m2500c8m1500c8m800c8
230 A3$="d-a-d-&d-4.cgc&c4.
240 B3$="r4<d-8a-8r8>d-8r4<c8g8r8>c8
250 C3$="<b->ea-<b->ea-<a>eg<a>eg
260 D3$="r16<b->ea-<b->ea-<a>eg<a>eg16
270 G3$="b8c8b8m8b8m8b8c8b8m32m32m16b8bc
8
280 H3$="m300c4c8m1500c8m900c8m1500c8m30
0c4c8m1800c32m1500c32m1000c16m800c8m500c
8
290 A4$="r8f#f#f#f#r8f4f#4r8 g&g4eg4g-&g
-2.
300 B4$="r8@51o5ggggr8g-4g4r8>c&c4.&c4.&
c2.
310 C4$="r8@51q8v14o4l8ddddr8d-4d4r8e&e4
320 D4$="r8o2v15@33g#g#g#g#r8g4g#4r8a&a2
LPRINT"0!&A4.&AB-B
330 G4$="r8m8m8m8m8c32c32c16m4m4h8m4.b8b
4m2b8mbc8h!c64h!64h!32h!16
340 G4$="r8mb8mb8mb8mb8r8m32m32b16b8b8bm
ch!1r4m8b8b16b16mbc8c16h!16
350 H4$="l8r8m2500ccccr8m1200c32m1000c32
m800c16m500cm300c8m8000c1r4m1000cm800cm5
00c16m300c16m5000c4
355 '
360 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,G0$,H0$
370 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,G1$,H1$
380 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,G2$,H2$
```

```
390 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,G3$,H3$
400 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,G4$,H4$
410 GOTO 360
```

■プログラム確認用データ

```
  0>T950     1>1FA0     2>iD80     3>P2B0
 10>Tv10    20>Ki20    30>7K00    40>UJ60
 50>15L0    60>pqd0    70>FVg0    80>PTm0
 90>k8W1   100>Gee0   110>iTJ0   120>d2Q0
130>BLW0   140>ucb0   150>Xue1   160>vcn0
170>jkA0   180>RWK0   190>dCO0   200>tkS0
210>kta0   220>kkj0   230>XM50   240>jsA0
250>mh90   260>lcC0   270>inE0   280>3Jt0
290>14F0   300>F1F0   310>JnL0   320>CtK0
330>G6c0   340>qsf0   350>6NP1   355>EH00
360>r850   370>TA50   380>5C50   390>fD50
400>HF50   410>4B00
```

「F1　スピリット」より ストック　カーレース

山口県・伊藤彰司の作品

ゲームをやったことがある人ならば、この曲は耳にタコができるほど聴いたはず。なにしろ、第1戦の音楽だからね。そういえば、F1って、最近ホントにブームになったよね。近ごろは、街で石を投げるとF1ファンに当るっていうくらいだもんね。この曲は、そんなF1のスピード感がよく表現されている。F1を見るときにこの曲をかけながら見てると、自分がレーサーになった気分にひたれることはうけあいだ。友達に差をつけてやろうじゃないか。

```
10 CLEAR1200:_MUSIC(0,0,2,2,2,1,1,1)
20 _VOICE(@24,@6,@24,@6,@23,@6,,,@12)
30 DEFSTRA-Z:T="T180
40 A="LB-.>C8&C1.<B-.>C.E-&E-1<B-.>C8&C2
&C1<B-.>C.":A1="V14Q7O5R1"+A+"E-2<B2.
50 H="L8EFG>C&LC<B-&B-8A.GFA.G8&G2&G1":A
2=H+H:A3="L8GGR8GR8GR8GR8AA2.AAR8AR8AR8A
R8BB2.>
60 A4="C1C4<L8A>C4E4.D2<B2G2GAB>CC1C4<G>
C4E4.L2
70 A5="D<A>E<B>
80 A6="F+D<AL8A>DF+AG+1E1B1&B2<G2
90 B1="V14Q7R1O5F.G8&G2&G1F.G.B&B1F.G8&G
2&G1F.G.B&BF2.
100 B2="L8E-E-R8E-R8E-R8E-R8FF2.FFR8FR8F
R8FR8GG2.
110 B3="A1A4L8EA4>C4.<B2G2D2EFGAG1G4EG4>
C4.<L2
120 B4="AF+BG+
130 B5=">D<AF+L8FA>DFE1<B1>G+1&G+2<E2
140 C1="V15O2R1"+A$+"E-&E-1>
150 C2="G1&G2.&G8F8E1&ECC+DB-1&B-2.&B-8>
C8<E-1&E-EDC+
160 D1="V15OR2L8@25CR8BR8@12O2"+A$+"E-&E
-1L8
170 D2="CCCC&CCCCCCCCCCCCCCC&CCCCCCCC<A
>CCCE-E-E-E-&E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E
-E-E-&E-E-E-E-E-E-E-E-DDC+C
180 D3="<FFR8FR8FR8FR8>F<F4F>F<F+>F<GGG>
GR8<GR8GR8>G<G4>FGCD<
190 D4="AA>C<A>ECDE<AA>C<A>ECDE<BBBBBBBB
BBBBBBBB>CCCCCCCCCCCCCCCC
200 D5="DDDDDDDDEEEEEEEE<
210 D6="DDDDDDDDDDDDDDDD EEEEEEEE EEEEEE
EE EEEEEEEE EEEE<G2>
220 E="E<F>E<F>E<F>E<F>E<F>@29B@25<F>EEE
E":E1="V15L16O@29Q6B@25QEEE<L8FF>E<F>EE"
+E+E+E+E
230 I="<F>@29B@25E@29B<@25FF>E@29B@25":E
2=I+I+I+I+I+I+I+"<F>@29B@25E@29B<@25FF>E
E":J="E@29BB@25E<FF>E<E>":E3=J+J+J+"E@29
BB@25EL16EEEEEEEL8<
240 K="FF>E<F>@29B<@25F>E@29B@25<":E4=K+
K+K+"FF>E<F>EEEE<"+K+K
250 E5=">EEEEEEEEEEEEEEEE
260 L="<GG>E<G>@29B<@25G>E@29B@25":E6=L+
"<GG>E<G>L16EEEEEEEEL8"+L+L+"L16EEEE@29B
B@25EEL8E<G>EE
270 F="R1R1R1R2GG+AA+":F1="V15O2L8R1"+F+
F
280 '
290 PLAY#3,T,T,T,T,T,T
300 PLAY#3,A1,B1,C1,D1,E1,F1
310 PLAY#3,A2,"",C2,D2,E2,""
320 PLAY#3,A2,"",C2,D2,E2,""
330 PLAY#3,A3,B2,"",D3,E3,""
340 PLAY#3,A4,B3,"",D4,E4,""
350 PLAY#3,A5,B4,"",D5,E5,""
360 PLAY#3,A4,B3,"",D4,E4,""
370 PLAY#3,A6,B5,"",D6,E6,""
380 GOTO 310
```

■プログラム確認用データ

```
 10>GM40    20>BY60    30>On10    40>g9q0
 50>xX81    60>HkG0    70>QT10    80>3c70
 90>P0L0   100>TeI0   110>oNF0   120>6110
130>EB90   140>o460   150>g3J0   160>F5G0
170>2jQ1   180>RQU0   190>5pY0   200>xQ40
210>VgS0   220>ocK1   230>UrK3   240>kgg0
250>gU40   260>QOO1   270>HOG0   280>EH00
290>x820   300>NR30   310>S430   320>S430
330>W230   340>K330   350>8430   360>K330
370>u430   380>i700
```

「ちびまる子ちゃん」より おどるポンポコリン

静岡県・中島朋雄の作品

いまや、国民的アニメとなった「ちびまる子ちゃん」の主題歌。なにしろ、カラオケ屋さんではOLの定番、幼稚園ではおゆうぎの音楽、銭湯ではおじさんの愛唱歌と日本全国、津々浦々で愛されている曲だから、なにも説明はいらないだろう。なんでも、エレクトーンの楽譜を参考にしたそうだけれど、ほとんど原曲の雰囲気を忠実に伝えているアレンジになっているから、おもわず"ぴーひゃら"口ずさみはじめ、ほとんどちゅーどく症状といったかんじ。この曲を使って、家族対抗ちびまる子カラオケ大会をやるのも、おもしろいんじゃないかな。

```
10 CLEAR 5000
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 DIM A%(15)
40 FORI=0TO15
50 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
60 NEXT I
70 CALL VOICE COPY(A%,@63)
80 CALL VOICE (@63)
90 DATA 0000,0000,0000,0000
100 DATA 0017,000F,0000,0000
110 DATA 2945,32E1,0000,0000
120 DATA 0001,20F1,0000,0000
130 DEFSTR A-Z
140 SOUND 7,49:SOUND 6,8
150 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
160 A0="L8O5V11F4DCF4DC
170 B0="L8O6R1S1R8AR8GFFG4
180 C0="L1F&F":D0="L1C&C":E0="L1A&A
190 D0="L1C&C
200 E0="L1 A&A
210 O="F8>FF<":O=O+O+O+O:F0=O+O
220 P="HB!8H16H16HM!8H16H16":G0="V3@A15"
+P+P+P+P
230 H0="S0M4000L8RCR8RCR8RCR8RCR8
240 D1="D&D
250 Q="D8>DD<":Q=Q+Q+Q+Q:F1=Q+Q
260 A1="F4DCF4D4
270 B1="R1R8>CCD<A4G4
280 C2="FE
290 D2="DC
300 E2=" B-G
310 R="B-8>B-B-<":R=R+R+R+R:S="C8>CC<":S
=S+S+S+S:F2=R+">"+S+"<
320 C3="L8<FGAB->C<B-AGFA>C<A>@6Q7O7V12C
4C4Q8
330 D3="L8<FGAB->C<B-AGFA>C<A @6Q7O6V12G
 4G 4>Q8
340 E3="L8<FGAB->C<B-AGFA>C<A @6Q7O6V12C
 4C 4>Q8
350 'F3="R1R2C4C4
360 G1="B!4B!4B!4B!4B!4B!4C!4C!4
370 A2="L8@24CCCCCCCC
380 C4="@63V10O5L1F
390 D4="@63V10O5L1C
400 E4="@63V10O5L1 A
410 G2=P+P
420 H2="RCR8RCR8
430 A3="DE4D4.R8D4DDDDDDF
440 C5="FF
450 D5="DD
460 E5=" AB-
470 F4=Q+R
480 A4="ED4C&C2CCCCCCCC
490 C6="EF
500 D6="CC
510 E6=" GA
520 F5=">"+S+"<"+O
530 A5="EF4G4.R8F4FFDFR
540 C7="EF2R8F8F4
550 D7="CD2R8D8D4
560 E7=" GB-2R8B-8B-4
570 F6=">"+S+"<"+R
580 G3="HB!8H!C!16H!C!16HM!8H!C!16H!C!16
HB!16H!C!16H16H!C!16H!C!8H!C!16H!C!16"+P
+P
590 H3="RCR8RCR8RCR8R8CCR8
600 A6="FFFG4F4F4FFDF4R4
610 C8="D2E4F4F2R8F8F4
620 D8="R1C2R8C8C4
630 E8="B-2>C4D4<A2R8A8A4
640 F7=R+O
650 A7="FFFG4F4.
660 C9="F2A4G4
670 D9="C2
680 E9="A2
690 F8="F8>FF<F8>FF<F8>FF<E8>EE<
700 G4=P+P
710 H4="RCR8RCR8
720 A8="RD4EF4G4.F4EF4G&G2
730 CA="F&FE
740 DA="D&DC
750 EA="A&AG
760 F9=F1+S
770 G5=G0+G4
780 H5=H0+H4
790 A9="R8AR8GA>C<AG
800 CB="E8
810 DB="C8
820 EB="G8
830 'FA="C4
840 G6="V15B8HC16HC16B8HC16HC16 B16HC8HC
16BHC8HC16HC16V3
850 AA="L8F4DCF4DCR8AR8GFFG4
860 AB="F4DCF4DCR8B-4B-AGFAG2.R
870 CC="FGG
880 DC="DDF
890 EC="B-B->C<
900 U="G8>GG<":U=U+U+U+U:FB=R+U+">"+S+"<
910 CD="<R8C8R8C8R8C8R8C8>
920 DD=" R8C8R8C8R8C8R8C8
930 AC="F4DCF4DCR8AAGFF16F16G
940 BC="R1R8AAGFF16F16G
950 AD="F4DCF4R8>C4CCD<A4GG
960 CE="FE
970 DE="DC
980 EE="B-G
990 CF="F
1000 DF="C
1010 EF="A
1020 AE="F2.
1030 BE="F2.
1040 AF="DDED4.R8D4DDDDDDF
1050 CG="R2@6Q7O7V12C4C4Q8
1060 DG="R2@6Q7O6V12G 4G 4>Q8
1070 EG="R2@6Q7O6V12C 4C 4>Q8
1080 AG="R2@6Q7O7V12G4G4 Q8
1090 'BF="L16EFF+GG+AA+BL8
1100 G7="H8H!C!16H!C!16H8H!C!16H!C!16C!4
C!4"
1110 AH="@49L16V15O5C8.>CC8.C<B-4>C8.C <
C8&C32>CDC8&C32C<B-4B-8.>C  <C8.>CC8.C<B
-4>C8.C<V11L8
1120 BH="@49L16O5V15C8.>CC8.C<G 4>C8.C<C
8&C32>CDC8&C32C<G 4G 8.>C<C8.>CC8.C<G 4>
C8.C<V11@24L8
```

```
1130 CH="R1@0305L4V14CG>V12CE<<V11B->E>E2@63V10
1140 DH="R1@0306L4R2V12CE<<V11B->EB-2@63V10
1150 EH="R1@0305R1L4V11<B->EG2@63V10
1160 G8="B!4B!4B!4B!4B!4B!4B!4B!4 B!4B!4B!4B!4
1170 FG=">C8.>C<<":FG=FG+FG:FG=FG+FG:FG="R1V9"+FG+FG+"V15
1180 CI="L8@6Q707V12C4C4Q8@6305V10F2R8F8F8L1
1190 DI="L8@6Q706V12G 4G 4Q8@6305V10D2R8D8D4L1
1200 EI="L8@6Q706V12C 4C 4Q8@6305V108-2R8B-8B-4L1
1210 AI="L8@6Q706V12G 4G 8Q8>@24F4FFDF4R
1220 II="L805R4R8F4FFDF4R
1230 BI="L8@6Q706V12C 4C 8>Q8
1240 FI="R2<"+R+">
1250 G9="C!4C!4"+P+P
1260 H9="R2RC8R8R8C8C8R8"
1270 AJ="L16Q4V15R8<AAA8AA8A8AAACC>R8V12Q8L8AR8GA>C<AG
1280 BJ="L16R1L8R8AR8GA>C<AG
1290 CJ="E8
1300 DJ="C8
1310 EJ="G8
1320 'FJ="R1"+S
1330 GJ=G6+G6
1340 AK="@6306R8CR8CR8CR8C@2407
1350 BK="@6306R8AR8AR8AR8A
1360 CK="E
1370 DK="C
1380 EK="G
1390 GK="HB!8H16H16 HM!8H16H16 H8!8HM!16H16 HM!8HM!16H16
1400 HK="RCR8R8CCC
1410 AL="T100V10Q8@0605L4FCFCF1
1420 BL="T100V10Q8@6304L4C<G>C<G>C1
1430 CL="T10005L4FCFCF1
1440 DL="T10005L4D<A>D<A>D1
1450 EL="T10004L4AEAEA1
1460 FL="T100V10Q8@6304L4FCFCF1
1470 PLAY#2,"@606","@206","@6305V10","@6305V10","@6305V10","@33Q602L16V15","",""
,""
1480 PLAY#2,"","",C0,D0,E0,F0,G0,H0,A0,B0
1490 PLAY#2,"","",C0,D1,E0,F1,G0,H0,A0,B0
1500 PLAY#2,"","",C2,D2,E2,F2,G0,H0,A1,B1
1510 PLAY#2,D3,E3,C3,D3,E3,F3,G1,"","",""
1520 PLAY#2,A2,"",C4,D4,E4,O ,G2,H2,A2,""
1530 PLAY#2,A3,"",C5,D5,E5,F4,G0,H0,A3,""
1540 PLAY#2,A4,"",C6,D6,E6,F5,G0,H0,A4,""
1550 PLAY#2,A3,"",C5,D5,E5,F4,G0,H0,A3,""
1560 GOTO 1710
1570 PLAY#2,A5,"",C7,D7,E7,F6,G3,H3,A5,""
1580 PLAY#2,A6,"",C8,D8,E8,F7,G0,H3,A6,""
1590 PLAY#2,A7,"",C9,D9,E9,F8,G4,H4,A7,""
1600 PLAY#2,A8,"",CA,DA,EA,F9,G5,H5,A8,""
1610 PLAY#2,A9,"",CB,DB,EB,FA,G6,"",A9,A9
1620 PLAY#2,AA,"",C0,D0,E0,F0,G0,H0,A0,B0
1630 PLAY#2,AA,"",C0,D1,E0,F1,G0,H0,A0,B0
1640 PLAY#2,AB,"",CC,DC,EC,FB,G5,H5,AB,""
1650 PLAY#2,A9,"",CD,DD,"",FA,G6,"",A9,A9
1660 PLAY#2,AA,"",C0,D0,E0,F0,G0,H0,A0,B0
1670 PLAY#2,AC,"",C0,D1,E0,F1,G0,H0,A0,BC
1680 PLAY#2,AD,"",CE,DE,EE,F2,G0,H0,AD,""
1690 PLAY#2,AE,"",CF,DF,EF,O ,G2,H4,BE,""
1700 RETURN
1710 GOSUB 1570
1720 PLAY#2,AG,"",CG,DG,EG,"",G7,"",BF,""
1730 PLAY#2,A2,"",C4,D4,E4,O ,G2,H2,A2,""
1740 PLAY#2,A3,"",C5,D5,E5,F4,G0,H0,A3,""
1750 PLAY#2,A4,"",C6,D6,E6,F5,G0,H0,A4,""
1760 PLAY#2,AF,"",C5,D5,E5,F4,G0,H0,AF,""
1770 GOSUB 1570
1780 PLAY#2,AH,BH,CH,DH,EH,FG,G8,"","",""
1790 PLAY#2,AI,BI,DI,DI,EI,FI,G9,H9,II,""
1800 PLAY#2,A6,"",C8,D8,E8,F7,G0,H3,A6,""
1810 PLAY#2,A7,"",C9,D9,E9,F8,G4,H4,A7,""
1820 PLAY#2,A8,"",CA,DA,EA,F9,G5,H5,A8,""
1830 PLAY#2,AJ,"",CJ,DJ,EJ,FJ,GJ,"",BJ,BJ
1840 GOSUB 1620
1850 PLAY#2,AK,BK,CK,DK,EK,S ,GK,HK,"",""
1860 GOSUB 1660
1870 PLAY#2,AL,BL,CL,DL,EL,FL,"","","",""
```

■プログラム確認用データ

```
  10>XF00   20>4w20   30>4L00   40>1d00
  50>mw50   60>s600   70>pF30   80>0K10
  90>G330  100>5830  110>B930  120>T730
 130>mU00  140>D910  150>aU90  160>4S30
 170>Hk40  180>Hd90  190>7p00  200>8v00
 210>9iC0  220>E9Q0  230>FP80  240>NY00
 250>KmC0  260>qQ10  270>sk20  280>iT00
 290>NT00  300>1f00  310>2Br0  320>WCF0
 330>3dG0  340>4YG0  350>cA20  360>Bm50
 370>Qp20  380>3B20  390>JA20  400>tI20
 410>Dm00  420>Lb10  430>kG40  440>uT00
 450>ZT00  460>0e00  470>Wm00  480>5T30
 490>rT00  500>QT00  510>VY00  520>AF30
 530>ja30  540>Hg10  550>Cf10  560>LV20
 570>sF30  580>Far0  590>2x40  600>Wq30
 610>X330  620>Ct10  630>Pv30  640>Om00
 650>mP10  660>s110  670>oR00  680>fR00
 690>lM70  700>Hm00  710>Pb10  720>7K40
 730>Ui00  740>ph00  750>mh00  760>Xv00
 770>v210  780>9310  790>Oa20  800>rS00
 810>iS00  820>5T00  830>7s00  840>AQN0
 850>Ub50  860>hf60  870>lc00  880>Dc00
 890>kC10  900>S7M0  910>0c40  920>vC40
 930>2n50  940>FP30  950>I250  960>MU00
 970>1U00  980>vZ00  990>UN00 1000>GN00
1010>7N00 1020>mX00 1030>nX00 1040>HJ40
1050>K940 1060>V450 1070>C250 1080>VO40
1090>Zp40 1100>c9B0 1110>Pp21 1120>KJ31
1130>0OF0 1140>0QC0 1150>2P80 1160>UxB0
1170>KAb0 1180>ucD0 1190>GeE0 1200>YFG0
1210>ZwA0 1220>n040 1230>h350 1240>PZ20
1250>mM30 1260>Xj30 1270>9EM0 1280>I950
1290>9T00 1300>0T00 1310>LT00 1320>YQ10
1330>P410 1340>8060 1350>kL40 1360>ZN00
1370>QN00 1380>lN00 1390>WlK0 1400>Jo10
1410>3E60 1420>VA80 1430>T730 1440>aS40
1450>a430 1460>WE60 1470>PVe0 1480>a980
1490>CA80 1500>pC80 1510>WF70 1520>7q70
1530>kt70 1540>Sv70 1550>kt70 1560>9G00
1570>h180 1580>D280 1590>w580 1600>kD80
1610>TM80 1620>HF80 1630>rF80 1640>PO80
1650>q380 1660>HF80 1670>WQ80 1680>GH80
1690>OI80 1700>M200 1710>r600 1720>xg70
1730>7q70 1740>kt70 1750>Sv70 1760>A780
1770>r600 1780>fj70 1790>8r80 1800>D280
1810>w580 1820>kD80 1830>C090 1840>DA00
1850>rL80 1860>rC00 1870>RS70
```

歌を詠む会

はじめはイラストの端にある文字で和歌を詠むだけのコーナーなんて、読者からブーイングが来ないかなって、ヒヤ汗たらたらでしたが、実際やってみると反応はけっこうあったんです。(第1期黄金時代)毎月100通以上の葉書が送られてきてたんです。それが今では月に10通くらいかな。困ったもんです。

「イラン・クウェート問題が長期化のきざしをみせ、米の輸入自由化やら会社のまえの道路は陥没するわ、日本は大きく揺れ動いています。そんな今だからこそ、こころに余裕を持たなくてはいけません。いまこそ、忘れ去られている日本人としてのこころを世界にしめすときです。日本人のこころ……そう、わび、さびの世界です。歌を詠もうではありませんか。歌こそが日本人のこころです。いまこそ、そんな日本人のこころを大切にする時なのです。」パチ、パチ、パチ。いゃー、すばらしい演説です。いまや、本誌十字軍のコーナーでも忘れ去られつつあり、高松塚古墳のように過去の遺物扱いされているこのコーナーに、そんな壮大な意味があるとは知りませんでした、ハイ。いやはや、驚くべきことです。それではご紹介させていただきましょう。そんな、わび、さびの世界を十分にもりこんだ歌の数々です。詠み人たちは、人生のすいも甘いも知り尽くした方々ばかり。これからの2ページ、あなたのこころは身体を離れ、俗世界のいろいろな苦しみや悲しみから解放されることでしょう。では、どうぞ。

み

見合いして　結婚をして
子供産み　人生終えて
それでいいのか

大下剛

し

しわくちゃの　手がある僕は
中2だよ　みんなが僕を
ばかにするんだ

小出司

せ

せしめたい　ゲームソフトの
プレゼント　とくにエッチ
ておかずになるやつ

クマガスZ

す

スーパー大戦略　今日は
レタスが　安いわね

龍之助の息子

お

お腹の子　産んじゃうからね
といってから　二人の愛が
さめていく

あすての

く

くおらおまえ　モヒカン頭は
違反だぞ　先生！　でもこれ
天然なんスよ

山さんセフィーロ

こ

光栄の　ゲームはとても
おもしろい　だけど少し
高いんじゃない

ブーヤン

え

MSX　四百万台
突破して　世界の国を
かけめぐる夢

大森亮寛

新コーナータイトル未定

新しくもないのに新コーナーで、まだタイトルすら決まっていない、なんでもありのおたよりコーナー。ゲームのことから身のまわりに起こった私的なことまで手広く受けつけています。同時にイラストも受けつけています。ゲームでもオリジナルでも似顔絵でも好きなものを描いてきてください。きれいなイラストやおもしろい話だとMファン特製テレカをプレゼント。

☆毎月、毎月、編集部にはたくさんのハガキが送られてきます。あんまりたくさん送られてくるので、月のはじめに送られてきたやつなんか、発酵してヤクルトミルミルになってしまうほどです。おかげで編集部の人間のお腹の中にはビィフィズズス菌がいっぱい。とってもヘルシーな毎日を送っています。よかった、よかった。

よかったら、クラスメート紹介します　ボクのクラスには、動きがジャイアント馬場に似ていて、顔が四角いので、みんなにペヤングと呼ばれているヤツがいる。(だから、どうした)ちなみに、先生は落合選手と笑点に出てくるこゆうざに似ている。(岩手県　沢里重貫・?歳)☆そうか、ジャイアント馬場か、しかし、馬場をバカにしちゃいけないぞ。あのスローモーな動きは、世を忍ぶ仮の姿だということを沢里は知らないだろう。このあいだなんか高速道路で人面犬と競争してるところを見たやつがいるんだぞ。バツとして、沢里は、塩ウニのビンづめを送ってくるよーに。久慈のウニはうまいンだよね。あぁーウニが食べたい!!

ちょっと便利なお話をひとつ　財布の中の小銭が重くてしょうがないが、お店で小銭をジャラジャラ出すのは気がひけるというときには、自動販売機にお金を入れてそのまま返却にすれば、10円玉10枚なら100円玉1枚などのように両替できて便利だ。(埼玉県/カミュー・?才)☆これはなかなか便利な方法だ。しかし、小銭を一生懸命、自動販売機に入れている姿を想像すると悲しいものがあるよ、実際のトコ。それに、この方法はJRの券売機では通用しないのだ。10円玉が音をたてて、出てきたときはとってもムナしいぞ。

→長崎県は、紫色の魔女さん・?歳の作品は、ロードス島戦記をイメージした作品だ。カーラの感じが、うまく表現されているよね。個人的にこういう女の人とは、ぜひ、お友だちになりたいものです。とってもシビれさせてくれそうじゃない。人生が楽しくなりそう

→大分県　佐藤考幸くん・?歳の作品は、アクション・RPGのサークだよん。主人公のりりしさが感じられる、力強いタッチがいいね　佐藤くんが書いているとうり、サークってば、ほんとに音楽がいいんだよね。近いうちに、誰かがFM音楽館に投稿することを期待します

最近は消費税の影響で、1円や5円が財布にたまってしょうがないから、カミューは、その対策も考えてくるように、ひとつ頼んだぞ。

ちょっと便利なお話2　ボクは学校のトイレで、ズボンにおしっこをつけてしまったとき、水道の水をズボン一面にひっかけて「水道の水がついちゃったんだよ!」といってごまかしています。みなさんも、こんなときには、試してみましょう。(千葉県/オッペケペ・13歳)☆甘い、あまいぞ、オッペケペ。(なんか、歌みたいな文だな、こりゃ)すでにおまえが、おしっこひっかけ小僧だということは、みんなにばれているにちがいないぞ。トイレに行くたびに、水道の水をひっかけてくる人間がどこにいるんだよ。もう、ここは開き直って、正直にいったほうが罪は軽いぞ。自分からいえないんだったら、私がいってしんぜよう。「オッペケペはおしっこ小僧。オッペケペはおしっこ小僧。オッペケペはおしっこ小僧。」どうだ、すっきりしただろう。これからは、ひっかけたとき、「俺はおしっこ小僧だー。」といって友達にせまるのだ。ウンチひっかけ小僧といわれるよりはいいんじゃないか。さて、ここで問題です。オッペケペの本名は次のうち、どれでしょうか。

1、高橋　2、北根　3、山口　4、バボ

わかったからといって、なにもあげません。それでは、オッペケペ。これからは、おしっこひっかけ小僧として強く生きるのだぞ、わかったか。いやだといっても聞いてあげないが……。

←茨城県　櫛田亮くん・14歳の作品は、スナッチャーのギブスンが持っていた、ナビゲーター・ロボットのリトル・ジョン。しぶいよな、この選択が。櫛田くんの、わき役に対する愛を感じるよ

聞いてくださいませ　あれは1989年の夏であった。友だちの言葉にさそわれて、ファミリーソフトのMSフィールド機動戦士ガンダムを6800円で買い、熱中した。そして、今も……。ところが、7月号のM・FANには、MSフィールドがプラスキッドがついて、6100円だ。なぜだ!! 救うために、『ルーンマスター』をください。☆聞いてくださいというから、聞いてあげました。

←愛知県　R・Mくん・?歳は、男の世界、魂斗羅で迫る。コメントに、たまにはモノクロ硬派もいいでしょうと書いてるが、ふと、私は、こういう人が、海水浴場にいると、暑苦しいだろうなぁと思ったりした

→富山県　金丸賢一くん・?歳の作品はなつかしのザナドゥ、ドラゴンスレイヤー2だ。こんどはMSX版のソーサリアンのイラストを書いてくるのものもいいと思うぞ。ガンバッテくれたまえ

いろいろなジェスチャー作ってみました
1、目に手をあてて、「目ざわり」
2、親指と人さし指で、輪をつくってから、輪を目に当てて、「めーわく」
3、耳を手でふさいで、「耳ざわり」
4、人さし指を目の前に立てて「めざす」
よくまぁー、こんなくだらんのをならべたもんだ。(山形県/タラメンコ・14歳)☆タラメンコ自身が自分で①ってるけど、ホントにくだらないものばかり、よくかんがえてくれたものだ。でも、実際に人にやってみると、意外と受けたりもするんだよね、この手ってさ。

ジェスチャーといえば、同じことやっても、世界各国で違った意味に解釈されるんだよね。たとえば、ありがちなVサイン。手の甲を相手に向けただけで、イギリスではエッチな意味になるとか。美人に会ったとき、ブラジル人は、指で輪を作って目にもってきて、望遠鏡をのぞくしぐさをするけど、イタリア人は人さし指を頬に当てて、指を回転させるとか、国によって大きな違いがある。タラメンコもそんな世界的に有名になるようなジェスチャーを考えだすべく、日夜、はげんでくれたまえ。もっとも、はげみすぎて、ホントのハゲにならないようにだけは、気をつけてくれよ。ま、そんなヤツはいねぇか。

ブライについて、私は思う　本誌7月号にブライについて文句をいっていた松本さん。キャラクタの未来や過去が決められている、というのはRPGでは仕方がないことだと思います。RPGには、目的というのがあります。目的がなければ、RPGとして成立しません。目的があるということは、最終的なキャラクターの未来が決められてしまうということになりますが、逆にキャラクタの未来が決まっていなければ、RPGではならなくなります。そもそも、今までのRPGで、未来や過去の決められていないものがあったでしょうか。それとも松本さんの求めているRPGは、どこの馬の骨だかわからない奴が、目的も持たず、ただひたすら敵を倒していく、というものなのですか。面白いかもしれませんが、私はパスです。(東京都　団鬼六・?歳)☆本誌7月号の松本くんの意見はというと、ブライはキャラクタの性格も、過去も、未来も、完全に決められていて、プレイヤーの入る余地がまったくない。RPGってこんなものだったろうか。というもの。ゲームに対する意見なんて、けっきょく、人それぞれだよね、やっぱり個人的な意見をいわせてもらえば、RPGってもともとゲームマスターの作り上げた世界を、楽しむものだから、作者の飯島さんをゲームマスターだと考えればいいんじゃないだろうか。まぁ、楽しめればいいっんじゃないの。

◎茨城県　ぢぼくん・?歳の作品はスナッチャーだ。がおーっ!! という声がとってもいかすイラストだ。これからは、スナッチャーのゲーム中に、こいつがでてくるたび、笑ってしまいそうな気がする

◎神奈川県　中村雅範・?歳はドラえもんだ。回りにとぐろを巻いているぶき味な線が、なんともいえない味をだしている。やつれきったドラえもんの表情がとってもナイス。太陽が黄色く見えるって感じだ

『月刊MSX・FAN』の好評既刊本

月刊MSX・FAN

毎月８日発売・定価420円（本体408円）・AB版　プログラムのことから、ゲームの最新情報や完全攻略を中心にMSXのことなら何でもわかる情報誌。ゲームのちょっとしたウル技や質問に答える「ゲーム十字軍」は毎月好評連載中。もちろん桃色図鑑やシミュレーションのページも忘れてはいない。ゲームの楽しい話は「記憶のラビリンス」。そのほかの情報ページもお見逃しなく！

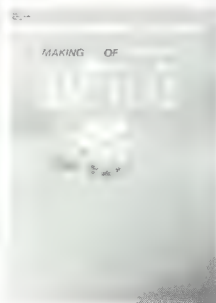
プログラムコレクション50本

毎年５月、11月の下旬に発刊。定価880円（本体854円）・AB版　『月刊MSX・FAN』掲載の打ちこんで遊ぶゲーム・プログラムリストをよりすぐって50本収録。プログラムを覚えたい人、MSXを100％楽しみたい人のためのプログラムが満載。ＢＡＳＩＣを初心者むけに解説する講座や記事もおすすめ。掲載されているゲームを収録したソフトも発売中。こちらのほうもよろしく。

FM音楽館

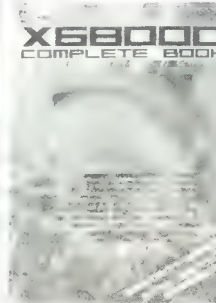
横川理彦著・定価1300円（本体1262円）・Ａ５版　MSX2＋やMSXturboRなどでおなじみのFM音源を使って、音楽を楽しもうという人のための入門書。楽譜の読み方やコードのこと、リズムのことなど、だんだんなじんでいけるようにサンプル・プログラムを多数掲載。楽しんでいるうちにわかってくる。ゲームミュージックを自分で打ちこんで、さらにアレンジをくわえようという欲ばり派のためのコツの伝授も忘れていない

メイキング・オブ・ブライ

飯島健男著・定価1500円（本体1456円）・Ａ５版／12月発売予定の下巻も楽しみなリバーヒルソフトのRPG『ブライ』の愛蔵本。ゲームの元になったシナリオや絵コンテ類、またキャラクタデザインの荒木伸吾＆姫野美智の２人の手による設定資料や裏話などもりだくさん。『ブライ』のゲームで遊んだあとは、その世界をじっくり味わってほしい。キャラクタのそれぞれのおいたちや、その魅力に迫ってみたい人におすすめ。

ゲーム十字軍Vol.2

定価920円（本体893円）・Ａ５版／イースIII、エルギーザの封印、激突ペナントレース２、ゴーファーの野望、スーパー大戦略、ラスト・ハルマゲドン、シャロム、時空の花嫁などをはじめ、150本にわたるゲームのウル技やヒントを収録。もちろん、エッチソフトに登場する女の子を集めた特大桃色図鑑もある。せっかく買ったゲームを最後まで遊べずにいる人におすすめ。もう、あまり在庫がないので、急いで本屋さんに注文されたし！

X68000 COMPLETE BOOK

定価1200円（本体1165円）・A版変形　ちょっと高いパソコンだけど、ゲームをやるならこんなに機能の整ったマシンはない。そんなＸ68000の魅力に迫った愛蔵本。いままで発売されたソフトをゲームからアプリケーションまですべて収録。もちろん周辺機器についても網羅。これから始めるなら、この本を読んでからがベスト。パソコン通信で手に入る無料のソフトなどの情報が満載されている。次世代のＸ68000についての記事も注目。

お求めはお近くの本屋さんへ　**徳間書店**

〒105-55　東京都港区新橋４－10－１　☎03（433）6231

トクマ・インターメディア・ムック ゲーム十字軍 Vol.3 平成2年11月20日発行
発行人 栃窪宏男
編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価980円 (本体951円)

ISBN4-19-820110-2 C0079 P980E(0)

印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 66450-18

MSX FAN
ゲーム十字軍 Vol.3
MSX・FAN編集部編著
徳間書店